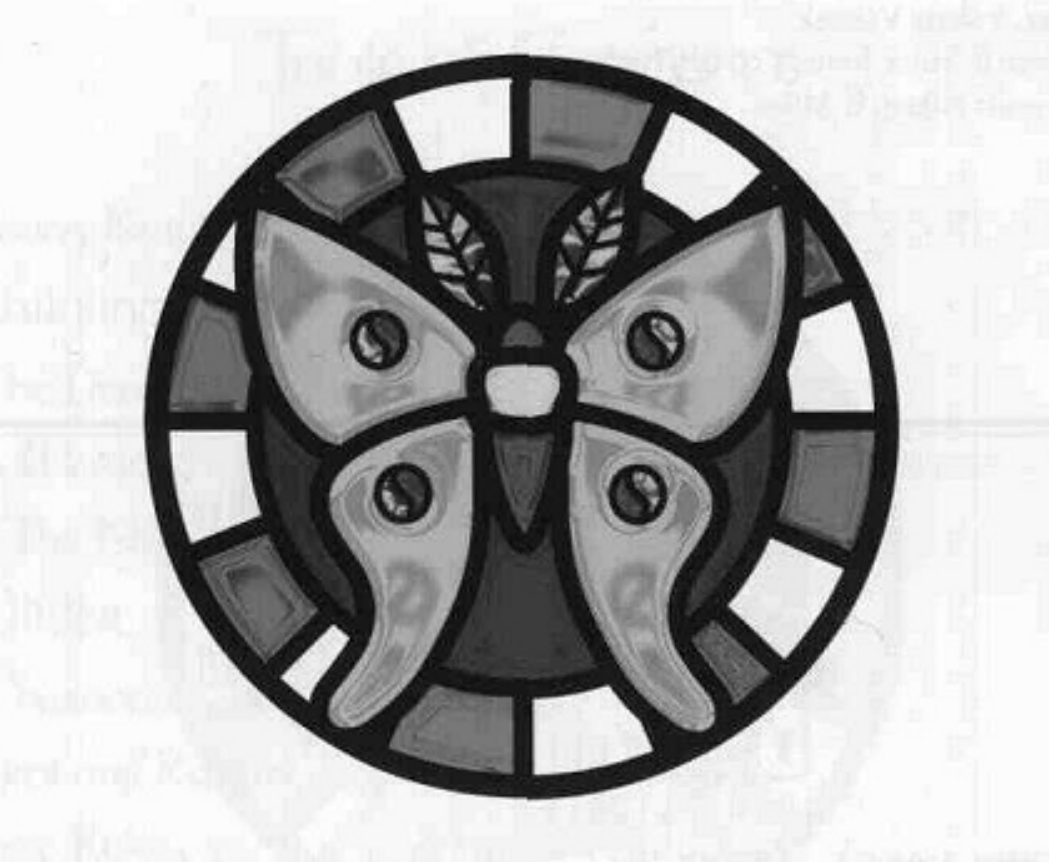
Changeling: The Dreaming™

The Storytelling Game of Modern Fantasy



Changeling: The Dreaming created by Mark Rein-Hagen,
Sam Chupp and Jan Lemke with Joshua Gabriel Timbrook
Second Edition by Jan Lemke

Разработчики

Original Concept and Design: Mark Rein-Hagen, Sam Chupp, and Ian Lemke with Joshua Gabriel Timbrook

Second Edition Design and Development: Ian Lemke

Written by: Brian Campbell, Jackie Cassada, Richard Dansky, Chris Howard, Steve Kenson, lan Lemke, Angel Leigh McCoy, Deena McKinney, Neil Mick, Wayne Peacock, Nicky Rea, Michael Rollins

Additional Contributions by: Phil Brucato, Richard Dansky, Rob Hatch, Ethan Skemp

Editing: Cynthia Summers

Additional Proofreading: Ken Cliffe, Donna Hardy, Jennifer Hartshorn, Laurah Norton, Allison Sturms, Fred Yelk

Art Director: Aileen E. Miles

Artists: Andrew Bates, Tony Diterlizzi, John Dollar, Jason Felix, Richard Kane Ferguson, David Fooden, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Anthony Hightower, Jeff Holt, Mark Jackson, Brian LeBlanc, Stefani McClure, Heather J. McKinney, Rick O'Brien, Shea Anton Pensa, Paul Phillips, Steve Prescott, Adam Rex, Drew Tucker, Valerie Valusek

Cover Design: Aileen E. Miles, Joshua Gabriel Timbrook

Typsetting and Layout: Aileen E. Miles

Playtesters: Charles J. Rodgers, Jean L. Rodgers, Mark K. Rodgers, Erin Rodgers, David P. Spencer, Christopher A. Smith, Bobby Sinders, J.D. Hubble (Indiana); Wayne Peacock, Deena McKinney, Thomas Deitz, Gilbert Head, Brian Finneyan, Catherine Little, Forrest B. Marchinton, Catehrine Hackett (Athens); Jackie Cassada, Caria Hollar, Heather K. Williams, Nicky Rea, Tadd McDevitt, Andie McDevitt, Beth Bostie (Asheville); Neil Mick, Arwyn Moore, Jamar Andrews, Benjamin F. Stanton (San Francisco) Angel Leigh McCoy, Gilbert Isia, Joseph W. Johns III, Marshall S. Bash, Kenneth Aunchman, Karin Amst (Blacksburg); Stephan Herman, lan Gurudata, Tracey Ellison, Kateri Belanger, Rene Van Den Bosch, Anthony Green, Alan J. Pursell, John F. Zmrotchek and many others who helped make this game possible.

Перевод: Аваллах

Помощь при переводе: Ancalime, Lian

Верстка: Seang,

http://gurps-translate.livejournal.com

• Посвящается Джиму Хенсону, вдохновение которого позволило нам снова вернуться в детство и Нилу Геймену, который открыл нам глаза, позволив увидеть наши скрытые грезы.

Я также хотел бы поблагодарить каждого представителя компании White Wolf, который поддерживал этот проект, и всех тех людей, которые помогли сделать эту книгу реальностью.

WHITE WOLF
GAME STUDIO

735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1997, 1998, 1999, 2000 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages and Mage the Ascension are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Æon, Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming and Werewolf the Wild West are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

Check out White Wolf online at
http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller
PRINTED IN CANADA.

Пожалуй, это один из самых долгих и масштабных переводов, которыми я когда-либо занимался. Учитывая достаточно продолжительные паузы, немалые промежутки и значительные перерывы, он занял у меня около трех лет. За эти три года изменилось многое – причем как в терминологических вариациях, так и в моей собственной жизни. Тем не менее, невзирая ни на что, у меня всегда оставались определенные вехи, которые позволяли мне не сбиться с пути. Умение рассказывать Истории и желание мечтать были одними из них.

Именно поэтому, данный перевод рассчитан на тех людей, которые не забывают о своих мечтах, невзирая на все сложности и жизненные обстоятельства. За это время мне довелось встретиться с многими из них и я надеюсь, что всех их мечты исполнятся – благо так это и должно быть. Я мог бы перечислить здесь очень много имен, но, в конце концов, вы и сами знаете, о ком идет речь. Но есть двое людей, о которых я не могу не упомянуть.

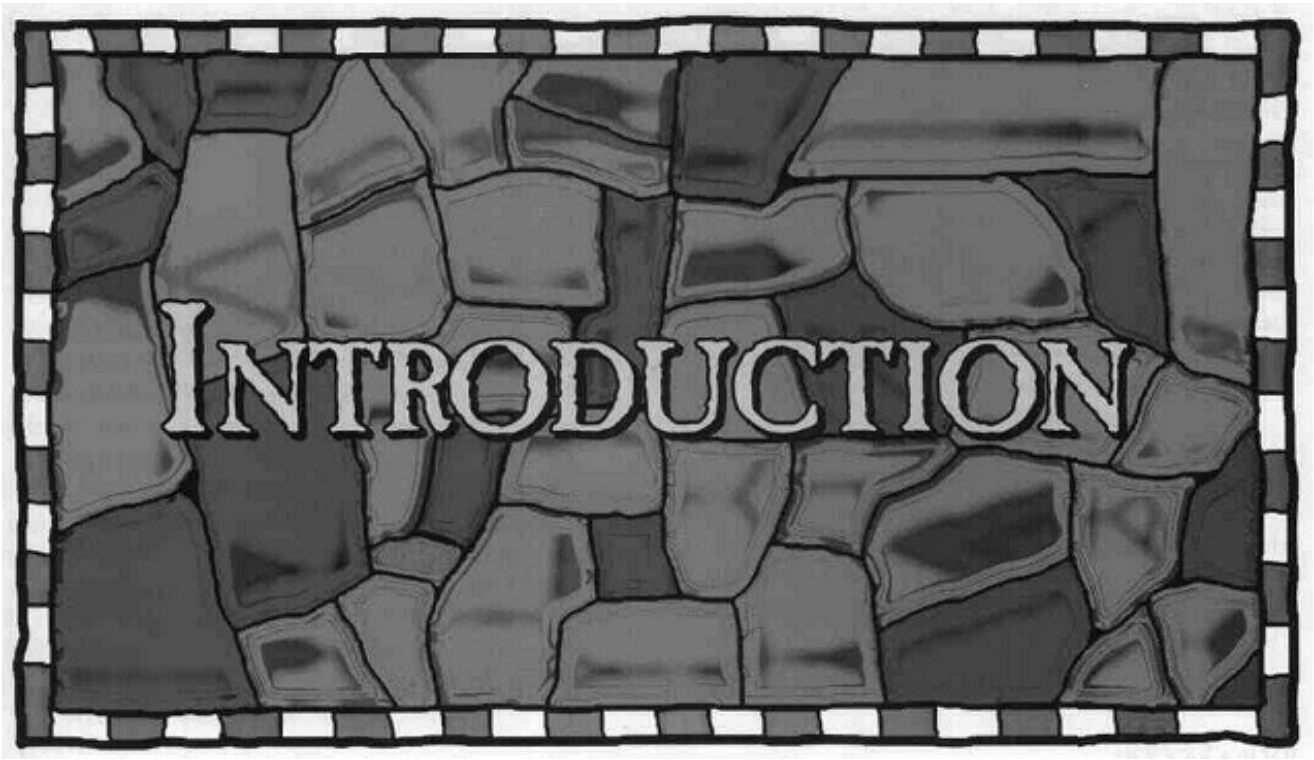
Благодаря встрече с Lian я когда-то познакомился с Миром Тьмы и, со временем, взялся за переводы книг, посвященных линейке Подменышей. Что же касается второго человека, по которому я очень сильно скучаю до сих пор, то именно Quicksilver позволила мне понять, что же такое – Греза.

Этот перевод посвящается им.

Аваллах

Оглавление

Вступление 7
Пролог: Юный Рыцарь 18
Книга Первая: Дитя 41
Глава Первая: Греза 45
Глава Вторая: Мир Грез 75
Глава Третья: Китэйны 126
Книга Вторая: Юноша 164
Глава Четвертая: Создание Персонажа 168
Глава Пятая: Искусства и Королевства 262
Глава Шестая: Базовые Правила 396
Книга Третья: Старец 312
Глава Седьмая: Системы Гламура 316
Глава Восьмая: Драматические Системы 372
Глава Девятая: Повествование 422
Приложение 452



Сомневаясь, видя грезы, которые еще не видел ни один смертный.

- Ворон, Эдгар Аллан По

Врата в Королевства Фэйри закрылись. Человечество повернулось спиной к магии, избрав себе новую мечту - мечту о стерильном, банальном мире, в котором не будет загадок и чудес. Мире, где на все вопросы будут ответы, а все загадки вселенной окажутся разгаданными. Но в поиске этой Утопии, большая часть человечества утратила какую-то частичку себя. Люди забыли, что такое мечты...

Когда последние порталы на Аркадию закрылись, а связывающие миры врата захлопнулись, немногочисленные представители Волшебного Народа все же остались жить среди людей. Эти одинокие феи были вынуждены адаптироваться к новому способу жизни для того, чтобы пережить грубую мощь коллективного неверия человечества во все магические явления: они сами стали смертными, объединив свои хрупкие, магические души с человеческой плотью. Но все равно, эти феи продолжали грезить о том дне, когда человечество снова вернется к мистическим тайнам и загадкам окружающего мира. В столетия, последовавшие за Расколом, подменыши спокойно лелеяли грезы смертных, стремясь вернуть те безмятежные дни, когда феи были нужны людям, и спокойно ходили среди них.

Подменыши представляют собой Повествование о Грезе. Эта линейка рассказывает об утраченной невинности, о цинизме зрелости и о том, как оживают фантазии, и какую роль играет воображение в жизни каждого из нас. Здесь вы найдете невидимый мир фантазии, который существует рядом с нашей реальностью - место восторга, загадок и невообразимых опасностей.

Когда вы играете по этой системе, вы должны понимать, что волшебные истории не предназначены для детей (и вряд ли когда-либо были предназначены для них), и не всегда имеют счастливый конец. Вы поймете, что значит быть изгнанным со своей родины, терпеть муки из-за своей истинной природы и не иметь возможности выразить всю ту красоту, которая живет в

вашей душе. Вы узнаете, что значит быть одним в толпе чужих, узнаете о силе снов и мощи магии. И вы узнаете, что значит быть беспомощной игрушкой в руках Судьбы и не иметь возможности сбросить сокрушающий груз Банальности, который уничтожает все воспоминания о том, что вы узнали или испытали.

Добро пожаловать в королевство Грезы - место невообразимых чудес и ужасающих кошмаров.

Об этой книге

Подменыши: Греза являются игрой воображения, игрой фантазии. Но это не "игра" в обычном значении этого слова; **Подменыши** больше посвящены Повествованию, чем победе. Если вы никогда не играли в игру Повествования до этого, то вы будете, скорее всего, будете изрядно смущены предлагаемой вам информацией. Тем не менее, как только вы сможете уловить базовую концепцию, вы поймете, что игры Повествования не являются такими уж странными.

Вы и ваши друзья собираетесь рассказывать истории о чудесах и радости, сказания о любви и романтике, трагедии и опасности, скрывающемся зле и героических триумфах. И сердцем этой истории являются забытые феи. Эти истории пленят ваше воображение гораздо быстрее, чем какие-либо другие игры или фильмы. Но, одновременно с этим, они являются гораздо темнее, чем те детские истории, которые до сих пор живут в вашей памяти (хотя они так же остаются довольно мрачными). Это объясняется тем, что теперь вы сами находитесь в середине истории, а не наблюдаете за ее развитием со стороны. Вы сами создаете ее, и финал вашего повествования всегда остается неопределенным.

Теперь вам остается только прочитать эту книгу, причем желательно, чтобы вы делали это небольшими кусочками и с удовольствием. Вы не должны заучивать ее, как учебник, или проглатывать, подобно газете. Просто просмотрите ее. Позже, когда вы начнете игру, вы сможете проконсультироваться с ней, просмотрев нужные вам места. Вы не должны запоминать все - главное осознать то, что может делать ваш персонаж и понять мир, в котором будут происходить его приключения. Не позволяйте ничему в этой книге отвлекать вас от хорошего провождения времени - Повествование, прежде всего, предназначается для того, чтобы дарить радость.

Подменыши

Вы ведете двойную жизнь, оказавшись на границе реальности и фантазии. Застыв между сном и реальностью, вы никогда не будете ни истинной феей, ни истинным смертным, но на вас будет лежать бремя обеих рас. Вам придется найти способ обрести равновесие между диким, безумным миром фей и убийственным, банальным миром человечества, если вы хотите остаться самим собой.

Подобное существование никак нельзя назвать легким. Смертные дела кажутся эфемерными и тривиальными, когда вы сталкиваетесь с вечным величием Благого Двора. Когда вы можете носить одежды из лунного света и пить вино, сделанное из горных туманов, как вы сможете вернуться обратно к полиэстру и содовой?

Все дело в том, что у вас нет выбора. Хотя ваше магическое "я" является бессмертным и вечным, ваше смертное тело и разум становятся все старше и старше по мере того, как вы проживаете новые и новые года. Рано или поздно, практически все подменыши становятся жертвами одного из двух в равной степени ужасающих исходов: Банальности, утраты всей своей магии; или Бедлама, потери смертного рассудка.

Но является ли эта судьба неотвратимой? Можете ли вы сохранить детскую непосредственность и веру в чудо, сражаясь с серой Банальностью, которая затмевает ваш разум и похищает ваше прошлое? Можете ли вы укротить течения Грезы, не исчезнув в водовороте Бедлама?

Вы один в земном мире. Не один смертный никогда не сможет понять глубины вашей отчужденности, странности и необычности. Хотя вы можете попытаться передать свои чувства с помощью искусства (а это пытались сделать многие, хотя все они при этом потерпели неудачу), только обладающие кровью фэйри способны увидеть, понять и оценить то, чем вы являетесь.

Изгой среди изгоев. Забытый среди забытых. Чужак в любой толпе.

Здравствуй, брат-странник - и добро пожаловать в Грезу.

Повествование

Много лет назад, задолго до появления фильмов, телевиденья, радио и книг мы рассказывали друг другу истории: истории об охотах, легенды о богах и великих героях, эпические песни бардов и сказки об ужасных монстрах. Мы рассказывали эти истории вслух, в качестве устной традиции - традиции, которую мы практически утратили.

Сегодня мы больше не рассказываем истории - мы слушаем их. Мы спокойно ожидаем, когда нас забросят в уже созданные миры. Мы стали рабами наших телевизоров и видеомагнитофонов, своими руками заложив основы олигархии творцов мифов, которые управляют ходом нашего воображения.

Но так не должно быть. Повествование на персональном уровне может быть возвращено нашей культуре. Именно об этом в значительной степени рассказывает линейка **Подменыши: Греза**, повествующая не об историях, которые рассказывают нам, а об историях, которые мы рассказываем других. С помощью игры и искусства совместного Повествования, мы создаем новые истории и оживляем древние легенды и мифы.

Повествование позволяет нам осознать самих себя, предоставляя нам средство, с помощью которого мы можем объяснить наши победы и поражения. Посмотрев новым взглядом на свою культуру, семью и самих себя, мы можем понять то, что раньше никогда не понимали. Повествование несет с собой радость именно потому, что оно является столь открытым, и его новизна объясняется его истинностью. Наша любовь к историям имеет под собой определенные основания - в этом сложно сомневаться.

Отыгрыш

Подменыши: Греза является игрой Повествования, но это так же и ролевая игра. Будучи игроком-подменышем, вы не только можете рассказывать истории, но и действовать в них благодаря отыгрыванию роли основного персонажа. Все это очень напоминает театр, но теперь только вы можете определять развитие сюжета.

Для осознания того, что такое отыгрыш, вам придется вернуться обратно в детство, и вспомнить те чудесные дни, когда вы играли в сыщиков-разбойников, ковбоев и индейцев или переодевания. Именно это и было отыгрышем, разновидностью спонтанного и естественного имитирования определенных персонажей, которое полностью занимало ваше воображение. Именно это помогало вам узнавать больше о жизни и о том, что значит быть взрослым. Этот отыгрыш был важной частью вашего детства, но то, что вы уже выросли, еще не означаетт, что вы полностью должны забыть о нем.

В **Подменышах**, кроме всего прочего, есть несколько правил, которые смогут помочь вам отыгрывать вашу роль. В основном они используются для того, чтобы избежать следующих споров — “Бах! Бах! Ты убит!” “Нет!” — и для того, чтобы добавить реализма вашим историям. Правила направляют развитие истории и, в некотором отношении, управляют им, а так же помогают определить способности и слабости персонажа.

В **Подменышей** можно играть практически с любым количеством игроков, но, в большинстве своем, ролевые игры лучше всего работают с шестью или меньшим количеством игроков. Загадочность и атмосфера начинают

рассеиваться, когда игрокам приходиться соревноваться за внимание Рассказчика.

Основные правила Подменышей: Грезы описаны в Главе Шестой.

Рассказчик

Подменыши построены несколько отлично от игр, которые вы могли знать раньше. Прежде всего, здесь нет доски. Во-вторых, один из игроков должен принять на себя миссию Рассказчика - человека, который создает и управляет историями.

Роль Рассказчика напоминает роль Банкира в Монополии, но влечет за собой большую ответственность и удовлетворение, чем власть над кучкой игровых денег. Рассказчик описывает, что происходит с персонажами в результате слов и действий игроков. Он решает, когда герои достигают успеха или терпят неудачу, преуспевают или страдают, умирают или выживают. Повествование является очень сложной работой, но в такой же степени стоящей, ибо Рассказчика воистину можно назвать творцом легенд.

Основной обязанностью Рассказчика является гарантия того, что все остальные игроки хорошо проведут время. Для этого ему необходимо рассказать хорошую историю. Тем не менее, в отличие от традиционных рассказчиков, Рассказчик должен не просто рассказывать. Вместо этого, ему приходится создавать общий костяк истории, а затем предоставлять игрокам возможность облекать его плотью, играя роль главных персонажей этой истории.

Повествование в **Подменышах** представляет собой поддержание равновесия между описаниями и решениями, между историей и игрой. Иногда Рассказчику необходимо описать обстановку или происходящие события, но чаще всего ему приходится определять, как окружение реагирует на действия персонажей. Он должен быть справедливым, прагматичным и склонным к творчеству.

Будучи Рассказчиком, вы отвечаете за интерпретирование и поддержание правил, хотя вы так же являетесь творцом - вы должны всеми силами стараться поддерживать равновесие между двумя этими ролями. Эта книга была написана для того, чтобы помочь вам сделать это. Рассказчикам никогда не было слишком легко, да и вряд ли когда-либо будет, но эта книга поможет вам исполнять вашу задачу.

Роль Рассказчика более подробно описана в Главе Девятой.

Игроки

Большая часть игроков никогда не будет Рассказчиками. Вместо этого они будут играть роль центральных персонажей истории. Быть игроком не так сложно, как Рассказчиком, но это так же требует значительных усилий и концентрации.

Будучи игроком в хронике подменышей, вы принимаете роль и суть подменыша - феи, которую вы создаете, а затем отыгрываете на протяжении одной или нескольких историй. Жизнь вашего персонажа оказывается в ваших руках, так как именно вы решаете, что он говорит или делает. Вы решаете, на какой риск следует идти, а каких ситуаций лучше избегать. Все, что вы говорите и делаете во время игры, определенным образом влияет на окружающий мир.

Вы так же должны быть актером. Вы говорите за вашего персонажа и указываете все, что говорит или делает ваш персонаж. Все, что вы говорите, произносит и ваш персонаж, если, конечно же, вы не задаете вопрос Рассказчику, или же не описываете ваши действия.

Будучи игроком, вы стараетесь сделать то, что позволит вашему персонажу преуспеть и, следовательно, “выиграть игру”. Этот стратегический элемент игры является достаточно существенным, так как именно он часто отвечает за создание основных драматических моментов.

Часто после описания действий, которые “вы” хотите совершить, вам придется сделать бросок кубика для того, чтобы определить, удается ли вашему персонажу сделать то, что вы только что описали на словах. Значения Черт вашего персонажа отвечают за его силы и слабости - и определяют то, как хорошо ваш герой способен делать те, или иные вещи. Действия являются базовыми элементами подменышей, так как именно с помощью действий ваш персонаж изменяет мир и воздействует на ход истории.

Персонажи являются центральными участниками истории, так как они изменяют и управляют сюжетом. Без персонажей у вас не было бы истории. По мере развития истории, именно персонажи, а не решения Рассказчика, направляют и стимулируют развитие сюжета.

В определенной степени, каждый игрок является помощником Рассказчика. Игроки могут свободно добавлять идеи и элементы истории, хотя Рассказчик может принимать или отвергать их. В конце концов, главным заданием и Рассказчика, и игроков, является создание хорошей истории. Для этого, им необходимо объединить их силы.

Персонажи

Наше “я” состоит из множества различных элементов - в действительности их слишком много, чтобы их можно было разделить или определить. Мы действительно не знаем, кем или чем мы являемся. Именно из этого важнейшего различия наших сущностей происходит наше стремление и способность имитировать действия кого-то другого.

Персонажи являются литературными подобиями реальных людей - они не являются настоящими, но способны обладать определенными аспектами реальности. Только когда вы входите в мир истории, ваши персонажи могут стать законченными. Они являются реальными только благодаря вам - вы, если можно так сказать, являетесь их душой. Относитесь к вашим персонажам, как к уникальным личностям, как к произведениям искусства или хрупким воплощениям вашей поэтической чувствительности. Вы должны ценить персонажей, которых вы создаете.

Персонажей-подменышей создавать довольно легко. Требуется меньше получаса для того, чтобы выбрать все Черты, описывающие вашего персонажа. Тем не менее, потребуется гораздо больше времени и трудов для того, чтобы превратить этот набор чисел в живого, настоящего героя. Вы должны заглянуть глубоко в собственную душу для того, чтобы создать настоящего персонажа. Монстр Франкенштейна был создан из различных частей тел без особого труда; тем не менее, гораздо более сложным, оказалось даровать ему жизнь.

Создание персонажа подробно обсуждается в Главе Четвертой.

Победители и Проигравшие

В линейке подменышей не может быть одного “победителя”, так как вся суть игры состоит не в том, чтобы победить других игроков. Для того чтобы вообще “победить”, игроки должны тесно взаимодействовать друг с другом. Из-за того, что эта игра представляет собой Повествование, один человек не может забрать себе победу. Более того, мир подменышей заполнен опасностями: химерическими монстрами, неумолимыми Даунтэйнами, постоянно распространяющейся Банальностью и махинациями Неблагого Двора. Игроки не имеют права сражаться со своими братьями, так как это неминуемо приведет их к гибели - а истинным мерилом успеха в мире подменышей является выживание.

Тем не менее, если персонаж обладает какими-то очень значительными мотивами (например, если ему необходимо свершить месть), достижение этой цели так же становится одним из критериев успеха. Истории и долгие хроники часто завершаются финалами, которые приводят к возвышению, или к гибели персонажей. Если игрокам удает-

ся обернуть историю в пользу своих персонажей, то они "победили", во всяком случае, на время. Когда группе подменышей удается спасти товарища-подменыша, который был пленен одним из Данутэйнов, эти подменыши могут считать, что им удалось "добиться" временной победы. Тем не менее, если Даунтэйн обладал могучими друзьями среди магического подполья, то нападение на него может повлечь за собой очень неприятные последствия. "Победа" в этом случае может оказаться хуже проигрыша.

Для достижения хотя бы частичного успеха, герои обычно должны стать друзьями, или, по крайней мере, присматривать друг за другом, и испытывать определенное доверие к своим товарищам. Мир Тьмы является опасным местом, и верные союзники необходимы каждому. Разделенный отряд не проживет долго.

Игровые принадлежности

Подменыши предназначены для игры за столом. Хотя для самого хода игры стол не является столь уж необходимым, он потребуется для значительного количества сопутствующих принадлежностей. Кроме того, вам понадобятся кубики, карандаши, бумага и фотокопии листов персонажей. Требуемые кубики обладают 10 гранями; вы сможете купить их в любом игровом магазине. Рассказчику так же понадобится бумага (для того, чтобы набрасывать там детали окружающей обстановки, чтобы ему было легче описывать их игрокам) и любые другие принадлежности, которые помогут продемонстрировать игрокам, что именно видят их персонажи (фотографии, шарфы, картинки - все, что сделает их ощущения более живыми).

Как использовать эту книгу

Информация, предоставленная в этой книге, была разделена на три части для облегчения задачи Рассказчика и игроков:

● **Книга Первая: Дитя**: Три этих начальных главы предлагают множество информации относительно истории, общества и космологии подменышей. Реальные игровые правила приведены далее, но изучение этих глав позволит

вам понять, о чем вообще рассказывается в линейке **Подменыши: Греза**.

Глава Первая: Греза, описывает королевства Грезы, как впрочем, и химерических существ, с которыми часто сталкиваются подменыши.

Глава Вторая: Мир Грез предлагает вам полную историю фей, а так же всесторонний обзор общества подменышей.

Глава Третья: Китэйны, описывает различные народы фей, и, кроме того, аристократические дома Ши.

● **Книга Вторая: Юноша:** Три этих главы содержат базовые правила, необходимые для линейки **подменышей**.

Глава Четвертая: Создание Персонажа содержит всю информацию, которая понадобится вам для создания вашего героя.

Глава Пятая: Искусства и Королевства описывает магические силы фей, именуемые Искусствами и Королевствами.

Глава Шестая: Базовые Правила посвящена базовым представлениям о том, как играть в эту игру, а так же преобразованию различных идей и действий в те или иные броски.

● **Книга Третья: Старец**: Эти последние главы содержат в себе некоторые дополнительные системы и рекомендации Рассказчику, с помощью которых он сможет придать своим хроникам дополнительный шарм и красоту.

Глава Седьмая: Системы Гламура описывает все правила, связанные с магией подменышей.

Глава Восьмая: Драматические Системы предлагает множество различных способов, с помощью которых можно решать возникающие во время игры конфликты, а так же отражать рост или уменьшение Черт персонажа на протяжении хроники.

Глава Девятая: Повествование является определенным введением в Повествование, и пригодится как начинающим, так и опытным Рассказчикам, предоставляя им как новые идеи относительно хроник, так и просто полезные советы.

Приложение описывает множество потенциальных врагов и персонажей, с которыми могут встретиться подменыши, включая смертных, химерических существ, призраков, вампиров, магов и оборотней.

Другие книги линейки

Следующие книги предлагают вам множество возможностей, выходящих за пределы базовых правил, и рекомендуются для серьезных игроков.

Аристократы: Сияющее Воинство (Nobles: The Shining Host) содержит подробное описание аристократии фей, а так же вводит новый аристократический Дом и новые Искусства.

Теневой Двор (The Shadow Court) является воистину бесценной книгой для тех Рассказчиков, которые хотят иметь сильное Неблагое присутствие в своих хрониках. Эта книга не только предоставляет полную информацию о Неблагом Дворе, но и подробно описывает три Неблагих Дома и новые Неблагие Искусства.

Трилогия Бессмертных Глаз (Ящик с Игрушками (The Toybox), **Тени на Холме** (Shadows on the Hill) и **Двор Всех Королей** (Court of All Kings)) является серией сеттингов и приключений, которые отражают действие одноименных романов. Каждая из этих книг представляет собой подробный сеттинг для подменышей, как впрочем, и набор мини-приключений, которые можно включить в любую хронику.

Сны и Кошмары (Dreams and Nightmares) предоставляет Рассказчику подробный обзор королевств Грезы.

Лексикон

Распространенные выражения

Ниже приведены наиболее часто используемые среди подменышей термины и выражения.

Аристократ (Noble) — Любой подменыш, обладающий аристократическим титулом; хотя аристократы традиционно принадлежат к роду Ши, со временем простолюдины так же начали получать аристократические титулы.

Аркадия (Arcadia) — Земля фей; родина всех фэйри Грезы.

Банальность (Banality) — Неверие смертных, которое воздействует на подменышей и их Гламур.

Банк (Bunk) — Цена, которую Гламур требует за свои силы.

Бедлам (Bedlam) — Разновидность безумия, которое обрушивается на подменышей, которые слишком далеко уходят от смертного мира.

Благословение (Saining) — "Наречение"; ритуал, проводимый для пробужденного подменыша, который должен определить его кит, его Истинное Имя и его место в Грезе.

Ближняя Греза (Near Dreaming, The) — Королевство мечтаний, в которое легче всего попасть с Земли, обычно с помощью тродов.

Вассал (Vassal) — Слуга, который принес обет верности сеньору.

Возрождение (Resurgence, The) — Время, когда Ши вернулись на Землю в 1969 году.

Время Легенд (Time of Legends) — Эра, когда магические силы свободно существовали в мире.

Галлэйн (Gallain) — 1) "Чужак", тот, кто мог бы быть Китэйном, но происхождение, привычки и магические способности которого являются необъяснимыми и непонятными. 2) Любое необъяснимое порождение Грезы.

Гламур (Glamour) — Жизненная энергия Грезы; источник магии подменышей.

Глубокая Греза (Deep Dreaming, The) — Самые дальние пределы Грезы. Именно там находятся самые могущественные Королевства Грез, подобные Аркадии.

Греза (Dreaming, the) — Воплощение коллективных грез и мечтаний человечества. Подменыши часто отправляются туда, как в поисках приключений, так и для сбора самой материи грез, которую можно использовать для создания химер.

Дальняя Греза (Far Dreaming, The) — В Дальнюю Грезу можно попасть только через Ближнюю Грезу. Многие Королевства Грез расположены там.

Даунтэйн (Dauntain) — Охотник на фэйри, сильно развращенный Банальностью.

Дитя (Childling) — Ребенок, который полностью осознал свою природу подменыша; данная стадия продолжается до тех пор, пока он не становится юношей, приблизительно в тринадцать лет. Дети известны своей невинностью и близостью к Гламуру, и потому они оберегаются другими подменышами.

Долгая Зима (Long Winter, the) — Предсказанная гибель всего Гламура.

Закон (Escheat) — Высшие законы фэйри.

Зачарование (Enchant) — Наделение смертного способностью видеть королевство фэйри.

Искусства (Arts) — Методы придания формы Гламуру.

Кин (Kin) — Человеческие родичи подменышей, которые не обладают кровью фэйри.

Кинэйн (Kinain) — Человеческий родич подменышей, который обладает кровью фэйри, и часто получает благодаря ей странные магические "дары";

Кит (Kith) — Все подменыши определенного рода или расы. Кит определяет природу облика и души фэйри.

Китэйн (Kithain) — Самоназвание подменышей.

Клятвенные узы (Oathbond) — Мистическая связь, возникающая в результате принесения клятвы.

Колдовство (Cantrip) — Заклинание, созданное из Гламура с помощью комбинации Искусств и Королевств.

Королевства (Realms) — Пять аспектов мира, с которыми подменыши обладают особой близостью.

Королевства Грез (Dreamrealms) — Земли, к числу которых относится Аркадия и другие королевства Грезы.

Начинающий (Fledge) — Только что пробужденный подменыш любого возраста.

Очаг (Balefire) — Огонь, который является местом концентрации Гламура во фригольде.

Облик Феи (Fae Mien) — Волшебная сущность подменыша, видимая только другим подменышам и зачарованным существам.

Осень (Autumn) — Нынешнее время.

Пергамент (Vellum) — Специально сохраненная химерическая шкура, на которой пишут писцы подменышей.

Понимание (Fathom) — Глубокое и продуманное использование Искусства Предсказания. Так же именуется Тагхайрмом.

Троды (Trods) — Магические врата и дороги фэйри; некоторые ведут в иные фригольды, другие - в саму Грезу.

Подменыш (Changeling) — Фея, которая приняла смертный облик для того, чтобы выжить на Земле.

Призыв (Hue and Cry) — 1) Охота, объявляемая на преступника. 2) Обращение ко всем подменышам с просьбой прийти и защитить фригольд.

Простолюдин (Commoner) — Любой представитель подменышей, который не является Ши.

Разъединение (Sundering, The) — Время, когда человечество впервые начало отворачиваться от своих грез; Железный Век.

Раскол (Shattering, The) — Время, когда последние Ши ушли и последние порталы на Аркадию закрылись.

Сеньор (Liege) — Тот, кто обладает правом на власть, независимо от того, барон ли это, граф, герцог или король.

Смертное Обличье (Mortal Seeming) — Смертное обличье подменышей. Именно так смертные видят фэйри.

Слуги (Retainers) — Любые прислужники сеньора.

Старец (Grump) — Престарелый подменыш, который обычно становится таковым после двадцати пяти лет. Очень немногие подменыши достигают этого возраста - большая часть сдается Банальности задолго до его наступления.

Табор (Motley) — Семья или банда обывателей.

Тара-Нар (Tara-Nar) — Великий замок-фригольд Высокого Короля Давида. Под ним скрывается Источник Огня, благодаря которому существуют все Очаги.

Тоска (Yearning) — Так же именуемая "Печалью", Тоска выражается в стремлении вернуться в Аркадию, которое проявляется у Старцев, когда Банальность начинает поглощать их.

Туата Де Данаан (Tuatha De Danann) — Загадочные прародители фей.

Туманы (Mists, the) — Метафизическая занавесь коллективного неверия людей. Туманы несут ответственность за следующее: 1) Тенденцию смертных забывать о воздействии Гламура и присутствии подменышей спустя очень незначительное время; 2) Тенденцию отравленніх Банальностью подменышей забывать свои прежние жизни.

Фея, Фэйри (Fae, Faerie) — Существо, которое происходит из Грезы (хотя оно может и не являться ее обитателем в данный момент).

Фиор (Fior) — Поединок, целью которого является свершение правосудия.

Фригольд (Freehold) — Место, наполненное Гламуром. Для всех подменышей важно то, что фригольды представляют защиту от Банальности - во всяком случае, на некоторое время.

Химера (Chimera) — Частичка мечтаний, ставшая реальностью; невидимая смертными, химера является частью зачарованного мира. Химеры могут быть как предметами, так и существами.

Чемпион (Champion) — Воин, избранный одним из вышестоящих лордов для того, чтобы сражаться на его стороне. Чемпион всегда надевает знак своего покровителя, который он сохраняет в случае победы на дуэли.

Юноша (Wilder) — Молодой подменыш, обычно в возрасте от тринадцати до двадцати пяти. Известные своими дикими поступками и свободные нравами, Юноши являются наиболее многочисленными подменышами.

Вульгарное Арго

Эти слова чаще всего используются простолюдинами, хотя их так же применяют изгнанники-Юноши (даже принадлежащие к аристократическим домам). Они часто являются довольно грубыми и обидчивыми, и несут в себе определенное неуважение к традициям и рангам. Многие из этих выражений являются очень древними, тогда как другие возникли довольно недавно, но все они довольно распространены среди аристократов-Юношей. Во время Междуцарствия (Interregnum) многие простолюдины создавали бродячие цирки или же присоединялись к ним для того, чтобы избежать всепоглощающей Банальности смертного общества, и многие слова вульгарного арго происходят именно из этой культуры.

Изыскание (Jimp) — Создание знака или зачарования фэйри.

Клетка (Mew) — Фригольд простолюдинов, обычно контролируемый табором.

Крестьянин (Churl) — Вассал; оскорбление в случае применения его к аристократам.

Надувать (Cozen) — Обманывать кого-то или красть что-то.

Недозрелый (Callowfae) — Самовлюбленный фэйри, стремящийся только играть; часто используется по отношению к Детям, в случае применения к другим подменышам считается оскорблением.

Общежитие (Chummery) — Особенно гостеприимный фригольд.

Предрешение (Foredoom) — Ситуация, когда использование Предсказания указывает на очень плохие новости.

Пьяницы (Sots) — Обычные люди; “безумцы” и “безмозглые” так же являются довольно популярными эпитетами.

Расшитые штаны (Fancypants) — Кличка Ши или любого самовлюбленного аристократа.

Смешивать (Mux) — Действительно запутывать что-то; привносить хаос и дезорганизацию. “В этот раз ты действительно все смешал!”

Старикашка (Codger) — Обращение к старцам.

Чивен (Chiven) — Трусливый, малодушный или глупый.

Старое Наречье

Это термины, используемые аристократией (особенно Ши) и наиболее умудренными Старцами. Эти слова редко используются юными изгнанниками, но они все еще являются традиционными для более пожилых подменышей.

Бюргер (Burgess) — Смертный; иногда используется по отношению к простолюдинам.

Воссоединение (Reune) — Аристократическая встреча, часто влекущая за собой тайное соглашение.

Восхваление (Laud) — Обретение славы и признания при дворе. Так же Восхвалением часто именуется какой-то знак, вручаемый в качестве награды.

Вступающий (Entrant) — Стоящий противник, заслуживающий долгой борьбы и уважения.

Вуаль (Voile) — Химерическая одежда, наряд и/или драгоценность.

Грандама (Grandame) — Могучая женщина-Ши; часто используется в качестве обращения к королеве.

Дан (Dan) — Судьба; чей-то удел и карма.

Драохт (Draocht) — Колдовство и другая магия подменышей.

Дриабхар (Driabhar) — Сокровище, обычно обладающее огромной силой.

Кларион (Clarion) — Призыв к войне, который аристократ обращает к своим вассалам.

Кнарл (Knarl) — Особый, магический узел, который выступает в качестве оберега.

Ковен (Covey) — Группа подменышей, объединенная Клятвенными Узами.

Кризалис (Chrysalis) — Рассвет сознания феи, великое пробуждение природы подменыша.

Мудрец (Greybeard) — Старец; уважительное обращение.

Неряха (Trollop) — Неразборчивая фея.

Обретающий (Gosling) — Подменыш-Дитя или очень юный фэйри.

Острота (Mot) — Пословица, аксиома, выражение.

Полумрак (Crepusc) — Период в конце любого праздника фей, когда все деятельность начинает замирать, но ночь еще не закончилась. Говорят, что это особенно загадочное время, когда самые восприимчивые фэйри способны открыть много тайн.

Ретрорс (Retrorse) — Возвращение к Обличью Смертного.

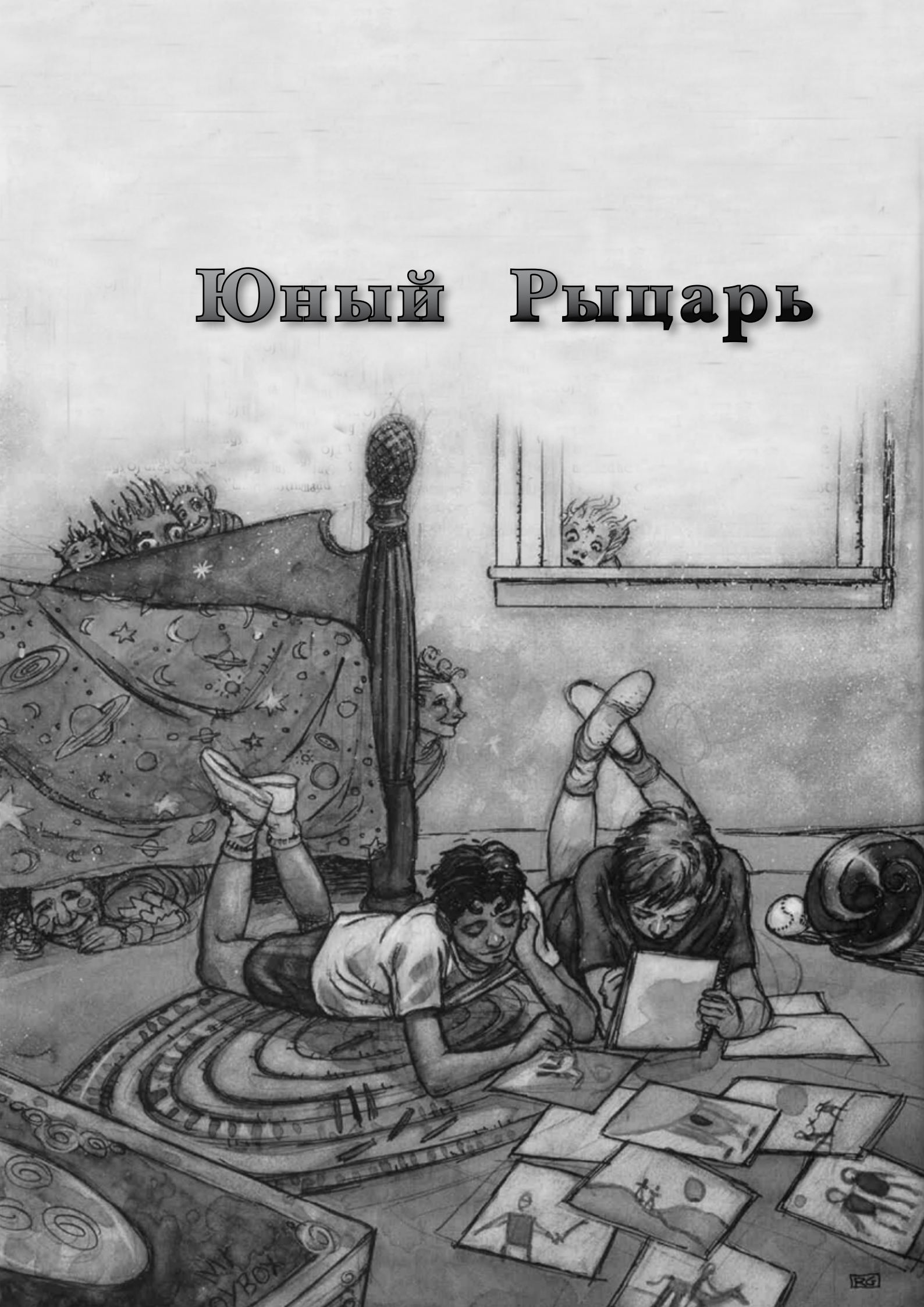
Сумрак (Gloam, the) — 1) Самое темная часть ночи. 2) Ночь Середины Зимы, так же именуемая "Сумерками"

Тайный Совет (Privy Council) — Внутренний совет сеньора и его высокородных вассалов.

Фичелл (Fychell) — 1) Игра, напоминающая шахматы, в которую играют аристократы. 2) Изящный танец, популярный среди аристократов-старцев.

Фуидир (Fuidir) — Тот, кому приносят клятву верности вассалы.

Юный Рыцарь



Когда-то давным-давно в не слишком магической земле, которая называлась Предместьями, жил абсолютно обыкновенный мальчик, которого звали Джастин. Джастин жил со своим отцом и его второй женой на двухэтажном ранчо, стены которого были оббиты алюминием, и которое окружала лужайка с тремя платанами, и подъездной дорожкой, которую отец Джастина обновлял каждое лето. Комната Джастина находилась в конце дома, и в ней было два окна; он сам украсил стены комнаты рисунками динозавров, и хотя мачехе Джастина не нравилось это, и она часто говорила, что стены комнаты должны быть белыми, отец Джастина разрешил ему оставить их. “Пускай там лучше будут динозавры, - сказал он, - чем в один из дней, вернувшись с работы, мы обнаружим, что Джастин разрисовал их драконами и рыцарями”. Во всяком случае, так называл их сам Джастин. В действительности они больше напоминали зелено-красных червяков, или, возможно, очень агрессивные макароны, но для Джастина это были драконы. И драконы, подобно красоте и магии, жили в его глазах.

Мать Джастина умерла, когда он был еще очень маленьким. Его отец, которого звали Джейк, вскоре после этого снова женился и Джастин едва помнил свою мать. Его мачеха, которую звали Лиа, не слишком любила его, и Джастин не раз слышал, как она ссорилась с его отцом. В эти ночи Джастин закрывал дверь в свою комнату и прятал голову под подушкой, стараясь не слышать ничего, и больше всего на свете желая оказаться где-то в другом месте. Иногда он мечтал попасть в страну своих цветных драконов, но чаще всего он просто хотел оказаться где-то подальше от своего дома.

В квартале Джастина жил еще один маленький мальчик, которого звали Девином. Девин и Джастин были лучшими друзьями, что было достаточно смешным, так как они во многом были полностью противоположными. Джастин был высоким и неуклюжим мальчиком со светлыми волосами и синими глазами, а низкий и быстрый Джастин был смуглым и черноволосым. Джастин и Девин все делали вместе: они катались на велосипедах и скейтах, копали ямы на заднем дворе, исследовали загадки, скрывающиеся в Мире-за-Углом, рисовали и смотрели мультфильмы – все. Иногда Джастину казалось, что его мачехе не нравится его дружба с Девином, но ему было все равно.

И именно Девину Джастин рассказал о том, что он начал видеть странные вещи – сияние разноцветных крыльев и любопытные лица, выглядывающие из древесных крон. Девин сказал Джастину, что он так же видел подобные вещи, и продолжает видеть их до сих пор. После этого, всякий раз, когда кто-то из них видел что-то необычное, он мог улыбнуться, и показать это другому. Это стало еще одним общим секретом двух друзей.

- Но, - сказал Девин, - ты не должен рассказывать об этом своим родителям, иначе может случиться нечто плохое.

- Что они могут сделать? - спросил Джастин.

- Я не знаю, - ответил Девин. - Но я могу точно сказать, что из этого ничего хорошего не выйдет. - А затем он отправился домой, грустно покачивая головой, так как он хорошо знал, что Джастин не умеет хранить секреты.

Конечно же, Джастин быстро забыл предупреждение Девина и рассказал своему отцу о том, что он видел. В тот момент, когда он сделал это, Джастин понял, что совершил ошибку. Той же ночью он услышал разговор своего отца с Лиа. Они использовали слова, которых он не понимал, например “терапия” и “школа-интернат”. При этом он заметил, что больше всего их использовала Лиа.

На следующий день, отец Джастина сказал ему, что он будет ходить в новую школу, которая находилась далеко от его дома. Джастин спросил его, будет ли ходить туда Девин, но его отец ответил: “Нет”. После этого он добавил: “Это будет настоящее приключение для тебя”.

И так Джастин начал ходить в школу, которая находилась далеко от его дома. Тем не менее, образы странных и магических вещей даже не думали исчезать. Наоборот, с каждым

днем он видел их все больше и больше. Однажды он задумался, и внезапно заметил, что рост его учительницы достиг восьми футов, и она превратилась в странное существо с синей кожей и рогами! А по ночам, когда в доме выключали свет, и Джастина отправляли в постель, он слышал странные голоса Монстров-живущих-под-Кроватью, которые вели свои загадочные разговоры.

Тем не менее, Джастин умел учиться на своих ошибках. Теперь он не рассказывал никому о том, что он видел.

А затем, в один из дней, Джастин увидел на игровой площадке нечто чудесное и ужасное. Когда он играл с другими детьми, он услышал призрачные шаги, грохот которых напоминал раскаты грома. В конце концов, он больше не мог вытерпеть его. Джастин поглядел вверх и увидел, как сбываются все его мечты и кошмары – перед ним стоял дракон! Он сиял цветом весенней листвы и расплавленного золота, и там, где солнечный свет падал на его чешуйки, они сияли так ярко, что было больно глазам. У дракона была длинная и тонкая шея, огромные и острые когти, и рев его был настолько громким, что с неба полился дождь.

Джастин думал, что он единственный видел дракона, но его учительница так же увидела его. Мисс Ломбард бросилась к дракону, и в этот момент, Джастин заметил, что она облачена в доспехи и сжимает в руках огромный меч, который был настолько ярким, что сиял собственным светом. Другие детьми не замечали этого, но Джастин видел, как Мисс Ломбард (которая, конечно же, была синей – Джастин ничего другого не ожидал) сражалась с драконом. Удар встречал удар, реву дракона отвечал боевой клич, и Джастин мог только с восхищением наблюдать за поединком.

Мисс Ломбард выиграла бой, и дракон обратился в бегство. Истекая кровью из множества ран, он обернулся и, перед тем, как исчезнуть, произнес всего два слова. “Я вернусь,” - сказал он, а затем превратился в три крошечных травинки и исчез на далеко футбольном поле. Мисс Ломбард вложила в ножны свой меч, а затем вернулась обратно на площадку.

Она казалась очень удивленной, когда Джастин подошел к ней и сказал: “Я не знал, что драконы могут говорить”.

Позже этой же ночью, когда все остальные заснули, Джастин сел в кровати. Он знал, что он должен проснуться, так же, как и Девин знал, что делиться своими секретами с кем-то еще очень глупо. Он быстро оделся и стал ждать, когда дверь в его комнату откроется.

Ему пришлось ждать всего несколько минут. Мисс Ломбард пришла за ним, прекрасная и холодная в своих доспехах. Она ничуть не удивилась, увидев, что Джастин уже ждал её, а он в свою очередь ничуть не удивился, увидев, что её кожа была цвета неба. “Идем”, - сказала она, и Джастин последовал за ней. В холле их ждало еще двое, которые выглядели так же, как и Мисс Ломбард, и были так же серьезны. Один из них шел перед Джастином, а другой за ним, и ни один из них не произнес ни слова. Откуда-то ему было известно, что мужчина, который шагал перед ним, был Мистером Симмсом, вахтером, а женщину, следующую за ним, звали Мисс Лавлесс, и она учила девочек гимнастике. И хотя никто из них не произносил ни слова, и даже не смотрел на него, Джастин чувствовал, что в сердцах каждого из этих трех бурлит радость.

Они вышли из здания в ночь, и сияющие огненные шары появились в небе для того, чтобы освещать их путь. Они прошли главный двор, пересекли футбольное поле, а затем приблизились к зарослям кукурузы. И, наконец, они оказались в месте, которого Джастин никогда раньше не видел, и музыка вместе с веселым смехом возвестили о том, что они достигли своей цели.

На опушке леса находилась самая чудесная и ужасная вещь, которую мог себе вообразить Джастин. На стеклянном троне, который искрился так, если бы он состоял из мириадов звезд, сидел самый прекрасный человек, которого он когда-либо видел. У него были черные, длинные волосы, а его лицо было худым и бледным.

Он был одет в черные с золотым доспехи, и обнаженный меч лежал у него на коленях. На его голове Джастин увидел золотой венец с большим, зеленым камнем.

Вокруг трона кружились танцоры, грациозные мужчины и женщины, похожие на человека с венцом. Их окружал более широкий хоровод, но его составляли существа, которых Джастин никогда раньше не видел. Мужчины со звериными чертами танцевали с элегантными, темнокожими женщинами, тогда

как странные музыканты извлекали из своих инструментов такие звуки, что окрестные деревья и сами были готовы пуститься в пляс. Худые, печальные дети в истрепавшихся одеждах танцевали вместе с ними, и реками лилось вино и песни. С каждой древесной ветви свисали сияющие фонарики, и, казалось, будто сама трава покрыта росой из чистого серебра.

Танцоры расступились, пропуская Джастина и его спутников, хотя музыка продолжала играть. Они подошли к основанию трона, и мужчина, который сидел на нем, поприветствовал их.

- Я рад нашей встрече, - сказал он, - и всегда готов принять в своих владениях тебя, и твоего спутника, Аннеке.

- Я буду молиться, чтобы ваше радушие всегда оставалось таким, Герцог Хамиш, так как я думаю, что он обладает древней душой, и что его ожидает истинное величие, - ответила воительница.

- Мы посмотрим, что готовит ему будущее, Аннеке, - произнес герцог. - Но у нас есть более важное дело.

- Ваша Милость?

- Надежные вестники рассказали мне, - произнес герцог, кивая на пару бледных детей, которые плясали в нескольких футах от трона, - что сегодня ты одна победила химерического дракона огромной мощи, и что ты сделала это без помощи какого-либо колдовства или зачарования, а только благодаря силе твоей руки и клинка. Это, - произнес он, поднимаясь на ноги, - свидетельство истинной доблести! И для того, чтобы восславить тебя и твое деяние, Анекке, я объявляют эту ночь ночью веселья! Пускай все находящиеся здесь выскажут тебе свое почтение и одарят тебя подарками, так как ты заслужила это. И так как это место принадлежит мне, я сам вручу тебе первый подарок. Пажи!

Из-за трона вышло двое юношей, которые были такими же стройными и величественными, как и их господин. Они сжимали в своих руках огромный щит, который сиял, подобно серебру, и на котором были изображено множество различных зверей. Пажи передали щит Аннеке, которая взяла его. Они поклонились, а затем снова исчезли в тенях.

- Этот щит был взят у воина троллей во время Войны Соответствия, Аннеке, и множество заклинаний и чар вплетено в его сталь. Ты заслужила его возвращение к твоему народу, как

впрочем, и знание его сил. Из всех образов зверей, танцующих на этом щите, ты может избрать один этой ночью, и щит всегда будет оберегать тебя от этого зверя. Я дарую тебе возможность выбрать любого из них, за исключением дракона, так как сегодня ты доказала, что тебе не нужна магия для того, чтобы победить одного из этого рода, - произнес герцог.

- Я благодарю вас, мой герцог, - произнесла женщина, которую Джастин некогда знал, как Мисс Ломбард. Она снова преклонила колени перед мужчиной, сидящим на сияющем троне, а затем поднялась на ноги и исчезла в тенях. За ней последовали другие люди, и, наконец, Джастин остался наедине с мужчиной, который носил венец.

- А ты, мой юный воин, - мягко произнес мужчина, - знаешь ли ты свое имя? Если бы это было так, то я был бы очень рад.

И, неожиданно, Джастин понял – понял, что он носил уже очень много имен, и прожил не одну, и не две жизни. Подробности этих дней сливались в капли крови, падающие на землю под синим небом, звон стали и стекла, но откуда-то он знал, что все это было реальным.

Более того, он знал, что в этих прошедших жизнях его называли “Ульфом”, что означало “волк” во многих землях и на многих языках, и что когда-то это имя наводило страх.

- Я знаю свое имя, Ваша Милость, - произнес Джастин. - И я готов служить вам, если вы захотите этого.

- Смелые слова, мой мальчик. Назови мне свое имя, и ты узнаешь мое решение.

- Ульф, Ваша Милость.

Мужчина на троне несколько мгновений помолчал.

- Ульф, - произнес он мягко. - Хорошо, Ульф, если ты хочешь служить мне, то повтори эти слова: “Я клянусь служить тебе, герцог Хамиш Звездоведомый. Твои приказы будут моими приказами, а твои желания будут моими желаниями. Пусть моя служба всегда радует твой взор, а если нет, то пускай мои глаза навсегда скроет тьма. И подобно тому, как приливы следуют воле луны, моя воля будет подвластна твоей, господин мой”.

Так Ульф принес Клятву Верности и стал частью двора Герцога Хамиша. Затем герцог Хамиш принес Клятву Благородного Обязательства Ульфу, и сделал его своим вассалом, и так началось истинное путешествие Джастина в земли фей.

Проблемы начались уже позже. Он проводил много времени в школе, внимательно постигая

то, что Мисс Ломбард рассказывала ему о чтении, письме и арифметике. Он проводил все ночи с Аннеке, изучая все, чему она могла научить его и это (во всяком случае, он был уверен в этом) было гораздо более интересным.

Она учила его владению клинком и щитом, пока он не сравнился в этом с самим Герцогом Хамишем. Она обучала его правилам этикета и жизни фей, и он узнал многое из того, о чем она ему не говорила. Он познал небольшую магию, именуемую Колдовством, и использовал её для того, чтобы сделать свою угрюмую и скучную школу чуточку более магической и интересной. И он узнавал о том, что такое честь, и чего она может стоить истинному воину.

Джастин – или Ульф – был очень способным учеником, и ему никогда не приходилось объяснять что-то дважды. Иногда Джастин отправлялся домой на праздники, но с каждым разом он понимал, что школа становится гораздо ближе ему, а его дом – это всего лишь место, где живет его отец. Школа была гораздо более магической, и Джастину больше нравилось, когда его отец приезжал к нему туда. Конечно же, его мачеха никогда не навещала Джастина.

В первый же раз, когда Джастин приехал домой, он попытался увидеть Девина, но там, где когда-то жила его семья, теперь поселились незнакомые ему люди. Джастин спросил своего отца о том, что случилось, и тот рассказал ему о том, что семья Девина куда-то переехала. Джастин спросил, не оставили ли они адрес для того, чтобы он мог написать Девину, то отец Джастина ответил “Нет”. И Джастин решил, что он навсегда потерял своего лучшего друга. Когда он вернулся в школу, он рассказал Китэйнам своего двора о том, что случилось – слуагу Мелинде, веселому сатиру Десмонду и Сэру Реджинальду, рыцарю-паку, который был очень похож на белку. Они сказали, что все это напоминает будущее приключение, и что очень скоро у Ульфа появится важная причина для того, чтобы найти своего друга. С другой стороны, Герцог Хамиш сказал, что здесь замешана какая-то сильная магия, и отказал Ульфу, который просил у него разрешения на поиски своего старого товарища.

Ульф даже попытался попросить о помощи Аннеке, но она отказалась. “Ты принес клятву, - напомнила ему она, и его лицо покраснело от стыда. - Это будет позором для всего твоего рода, если ты забудешь о своей клятве ради того, чтобы отправиться на поиски своего друга. Кроме того, мир велик; ты же еще очень мал. Ты не готов встретиться с опасностями, которые скрываются там”.

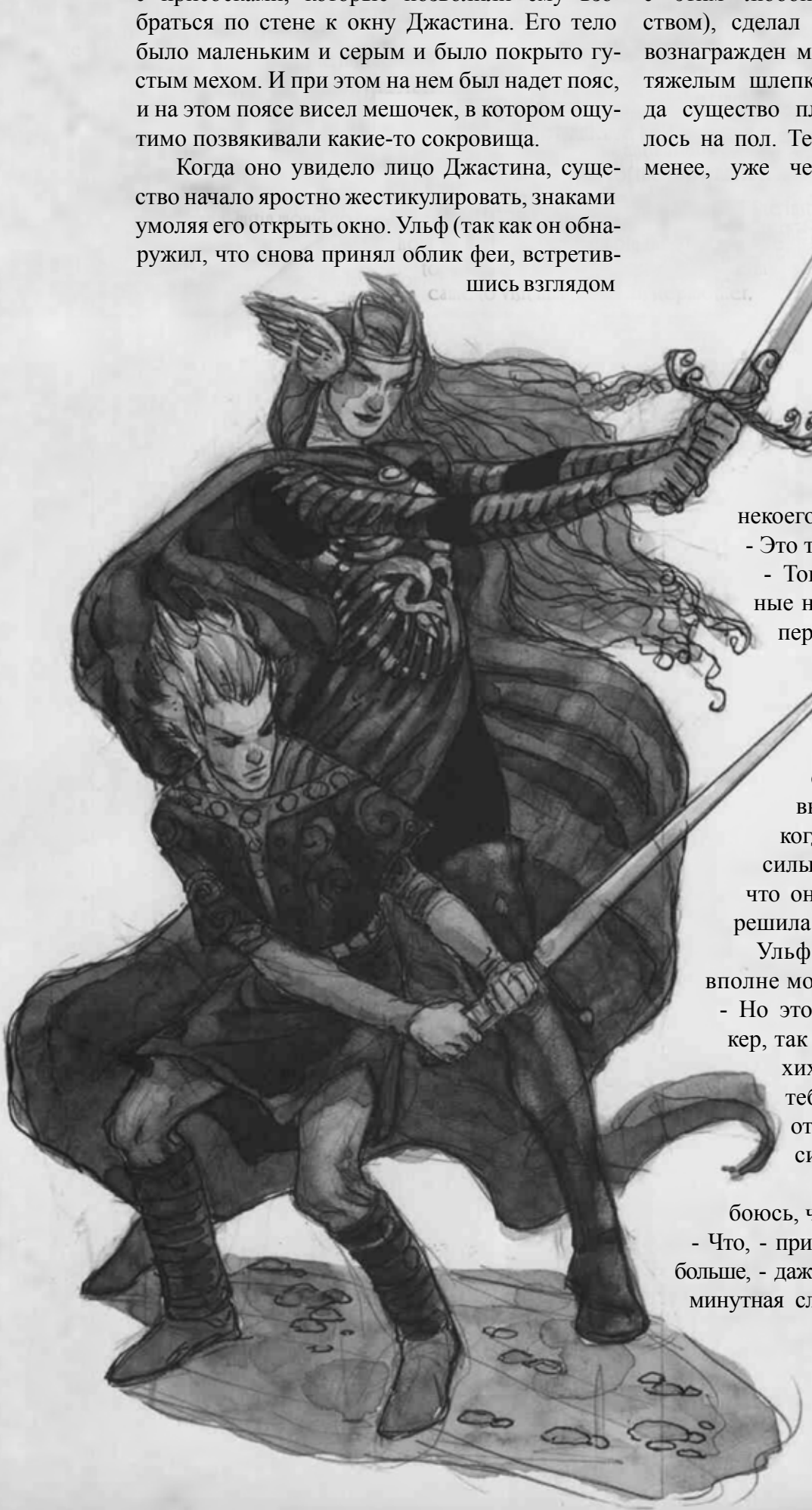
- Но ты бы могла пойти со мной, - печально сказал Ульф.

- А что, - нахмурившись, спросила Аннеке, - скажет об этом твой отец?

И услышав этот упрек, звенящий в его ушах, Ульф почувствовал, как вся магия покидает его, растекаясь маленькими ручейками магического Гламура по полу. В эту ночь, он вернулся в постель всего лишь маленьким, грустным Джастином. Тем не менее, спустя некоторое время Джастин услышал стук в окно, раздавшийся в одну из ночей. Все остальные мальчики уже спали, и Джастин не стал включать свет для того, чтобы посмотреть на того, кто стучался. Он подошел к окну и увидел магическое существо – химеру, как говорила ему Аннеке. У этого существа были большие, круглые глаза, как у долгопята, и длинные пальцы

с присосками, которые позволили ему взобраться по стене к окну Джастина. Его тело было маленьким и серым и было покрыто густым мехом. И при этом на нем был надет пояс, и на этом поясе висел мешочек, в котором ощутимо позвякивали какие-то сокровища.

Когда оно увидело лицо Джастина, существо начало яростно жестикулировать, знаками умоляя его открыть окно. Ульф (так как он обнаружил, что снова принял облик феи, встретившись взглядом с этим любопытным существом), сделал это, и был вознагражден мягким, но тяжелым шлепком, когда существо плюхнулось на пол. Тем не менее, уже через несколько мгновений оно снова оказалось на подоконнике, где отвесило более изящный поклон.



- Имею ли я честь, - произнесло оно голосом, который идеально подходил бы хомяку, - говорить с неким Джастином, другом некоего Девина?

- Это так, - ответил Ульф.

- Тогда у меня для тебя прекрасные новости! Прежде всего, я хочу передать тебе, что твой друг жив и здоров, хотя многие мили теперь отделяют его от места, где он некогда жил. Он оставил слово о своем новом доме у королевы тех владений, в которых ты когда-то обитал, но его могучие силы позволили ему определить, что она затаила против тебя зло, и решила скрыть от тебя его послание.

Ульф кивнул; чего-то такого он вполне мог ожидать от своей мачехи.

- Но это еще не все! Имя мое – Кикер, так как я был создан из грез и тихих звуков ночи. Я так же принес тебе два дара от Девина, и могу отдать их тебе, если ты согласишься взять их.

- Я возьму их, Кикер, хотя я боюсь, что мне нечего дать взамен.

- Что, - при этом глаза химеры стали еще больше, - даже орехов? Ах, забудь, это было минутная слабость. Первый дар, который

я передаю тебе, является пророчеством. Девин желает, чтобы ты знал о том, что ему и тебе суждено встретиться снова, и просит, чтобы тебя не беспокоили любые вести о нем, которые ты можешь услышать в грядущие дни. Он заглянул в будущее, и знает, что все это будет истинно так.

- Второй его дар является несколько более вещественным. - С этими словами химера засунула лапу в свой мешочек, и вытащила серебряное кольцо. Его обод был абсолютно гладким, а посередине располагался аметист, находящийся в оправе, напоминающей драконьи когти. - Девин сказал, что тебе это может понадобиться, - добавил зловещим тоном Кикер. Ульф молча взял кольцо и надел его на палец. Камень начал светиться; это свет стал гораздо ярче, когда Ульф вытянул руку в направлении приближающегося рассвета.

- Спасибо тебе, Кикер. Если ты увидишь Девина до того, как я встречусь с ним, передай ему, что мне очень его не хватает.

- О, конечно же, конечно же, - произнесло существо, а затем, спрыгнув с подоконника, растворилось в листве.

Джастин закрыл окно и отправился спать. На рассвете он проснулся и обнаружил, что себя на пальце из проволоки и глины. Он мудро решил спрятать его. Мисс Ломбард странно смотрела на него во время занятий, но ничего так и не сказала. В конце концов, она была троллем, и знала всю ценность молчания.

В этот же день, Джастину срочно позвонил отец. Он был очень огорчен, и не хотел беспокоить Джастина, но при этом считал необходимым рассказать ему очень плохие новости: ему звонили родители Девина, так как их сын сбежал из дома. Они надеялись, что, возможно, Девин направится к своему

старому дому, и тогда отец Джастина сможет задержать его до приезда родителей Девина. Отец Джастина сказал Джастину, чтобы тот не беспокоился, и что все будет хорошо. “Я не беспокоюсь”, - произнес Джастин, и положил трубку.

Слухи об исчезновении Девина стали предметом долгих споров, занимавших двор на протяжении нескольких дней. Изидора Веббери, другой слуаг, случайно заглянувшая к Герцогу Хамишу, предположила, что Девин сам может быть подменышем, возможно рассказчиком-эшу. Другие старались успокоить ухо Ульфа словами сочувствия и надежды. Конечно же, сам герцог Хамиш только давал советы относительно того, как Ульф лучше мог выполнять свои обязанности.

Но все разговоры об исчезновении Девина стихли на четвертую ночь, когда прошел слух о том, что в окрестных землях снова появился химерический дракон. , подобно кинжалам: зверьжелаетмести
за некую

воображаемую обиду; существо возникло из грез Герцога Хамиша; это тот самый ужасный зверь, который опустошил Кэр Домнайлл и убил всех, кто жил там!

Но Герцогу Хамишу не были нужны слухи, или, возможно, он точно знал, какие именно рассказы были ему нужны. Он призвал одного из своих рыцарей, который однажды уже изгнал дракона, и наложил на неё гейс, следуя которому она должна была убить зверя. Услышав о своем гейсе, Аннеке молча склонила голову, а затем отправилась к себе для того, чтобы наточить свой химерический клинок. Она была уверена в том, что скоро дракон найдет её.

И это случилось. На следующий день, сразу же после окончания занятий, Джастин услышал знакомый рев в полях, и увидел огромную голову дракона, возвышающуюся над зарослями кукурузы подобно тому, как когда-то носы кораблей викингов возвышались над морскими волнами. Зверь прорычал вызов, звук которого напоминал грохот грома, обрушивающегося с небес, и замер в ожидании ответа.

Вскоре на поле боя появилась Аннеке, сжимающая в одной руке клинок, а в другой дарованный ей щит. Она шагнула туда, где стоял дракон, и приказала ему отправиться туда, где он никогда бы больше не беспокоил ни смертных, ни фей. Тем не менее, дракон только рассмеялся и нанес ей удар одним из своих огромных когтей. Аннеке с легкостью уклонилась от удара, и насмешливо посмотрела на дракона. “Это все, на что ты способен, червь? - крикнула она. - У меня есть ученик, которому всего семь лет отроду; даже он сумел бы уклониться от этого удара!” Затем она подняла свой меч и нанесла удар по животу дракона; только изогнувшись, подобно змее, брошенной в огонь, зверь сумел избежать верной смерти.

Затем битва продолжилась вновь, и Ульф молча наблюдал за ней, переполненный ужасом и восхищением. Он жаждал спуститься на поле боя и помочь Аннеке, стать её союзником, или, по крайней мере, отвлечь дракона, позволив ей тем самым нанести ему смертельный удар. Но он знал, что его боевые умения еще не готовы к подобному испытанию. Более того, именно Аннеке должна была сразиться со зверем, а не он. Если бы он вмешался, то она была бы очень недовольна.

Битва, перемещающаяся вспышками пламени и серебра, продолжалась больше часа. Огонь и когти дракона не могли найти своей цели, и сам он до сих пор ухитрялся оставаться за пределами досягаемости меча женщины-тролля. Так двигались они через все футбольное поле, пока не произошла трагедия. Проходя через часть поля, которая уже подверглась могучим ударам дракона, воительница подскользнулась. И пока она пыталась встать, дракон поднял один из своих когтей и навалился на неё всей свой огромной тяжестью.

- Ну что же, маленькая валькирия, - прорычал дракон, - все кончено.

С этими словами он наклонил голову и сжал Аннеке своими ужасными челюстями. Подаренный герцогом щит, зачарованный против всех остальных зверей, треснул, подобно тростинке, а вслед за ним затрещали доспехи воительницы. Ульф не мог смотреть на это, и потому он отвернулся.

Тем не менее, он не мог заглушить звуки гибели своей учительницы – треск металла и резкий хруст ломающихся костей. Она кричала снова и снова, пока не затихла, а затем дракон опустил её на землю, и отправился прочь, насвистывая песню, известную только роду драконов.

Еще до того, как зверь покинул поле, Ульф бросился вниз по склону холма к тому месту, где пала его учительница. Задыхающийся и испуганный, он добежал туда раньше, чем кто-либо из его школьных товарищей заметил, что он куда-то исчез.

Мисс Ломбард лежала здесь на нескольких сломанных кукурузных стеблях. Её платье было все в грязи, а один из её ботинок слетел с ноги, в результате чего пальцы Мисс Ломбард оставили глубокие отпечатки в мягкой земле. Она казалась скорее смущенной, чем раненной, и на ней не было ни следов крови, ни доспехов. “Почему, Джастин, - сказала она, когда увидела его, - Почему я здесь? Должно быть я упала. Идем туда, где играют все остальные. Будет не слишком хорошо, если мы останемся сидеть здесь, вдали от всех остальных.” И она поднялась с земли, отряхивая свои колени от пыли, Джастин разрешил ей увести себя туда, где

играли все остальные дети, и даже смог присоединиться к их играм.

В эту ночь, до того как заснуть, Джастин очень долго плакал. Но еще более долгим был плач Ульфа.

На следующее утро Джастин проснулся с новым и смертоносным решением. Он найдет зверя, который нанес столь ужасный вред его другу и учителю, и сам убьет его. Разве не предполагалось, что в один из дней он займет место своей учительницы, не так ли?

На его решение не подействовало даже то, что на занятиях Мисс Ломбард попросила его снять глупое кольцо, которое он носил. Он отказался, и хотя это удивило её, она предпочла не настаивать на этом.

Этой ночью Ульф предстал перед герцогом с просьбой даровать ему свободу действий в поисках и преследовании дракона, который убил Аннеке. Герцог выслушал просьбу Ульфа, а затем покачал головой.

- Есть много причин, по которым я вынужден отказать тебе, Ульф. Я уже потерял одного из

лучших своих рыцарей; теперь я не хочу потерять еще и тебя. Ты еще не готов к встрече с подобным зверем. Кроме того, мы не знаем, где живет это существо. Сейчас оно ушло, и скитается где-то далеко. Даже проиграв, Аннеке выполнила свой гейс – дракон ушел, не так ли? Я не могу разрешить тебе перейти во владения других лордов. Гламур, сущность грез, которая питает наши магические души, является воистину редкой и драгоценной. Другим лордам и леди может не понравиться то, что такой отважный воитель, - и он покровительственно улыбнулся Ульфу, - захочет вторгнуться в их фригольды. Нет, Ульф, я не могу разрешить тебе отправиться на поиски этого дракона. Служи мне, и будь доволен этим.

- Хорошо, тогда могу ли я задать один вопрос, мой герцог, прежде чем вернуться к своим обязанностям?

Герцог великодушно взмахнул рукой:

- Я дарую тебе это право. Спрашивай.

- Почему ты запретил Аннеке взять себе защиту от народа драконов?

На двор опустилось молчание. Улыбка Герцога Хамиша поблекла, подобно последнему листу, падающему с дерева осенью.

- Она уже победила дракона однажды; я был уверен, что ей не нужна подобная защита. Так заведено среди нас, дитя! И этот вопрос явно не соответствует твоему положению!

Но Ульф только покачал головой:

- Я думаю, что нам обоим известен истинный ответ на этот вопрос, Ваша Милость. Этой ночью здесь была нарушена клятва. Было приятно служить вам. Я надеюсь, что больше мы никогда не встретимся.

И Ульф покинул двор Герцога Хамиша, пройдя перед замершими лицами его подданных, с блестящими от слез глазами. Ибо он знал, что его покровитель предал его учителя, и перед ним лежал только один путь – путь отмщения и печали.

Покинув двор, Ульф вернулся на место, где пала Аннеке. Там на земле лежали блестящие осколки её разбитого щита. Направляемый светом Звезд, Ульф долго рассматривал обломки, пока ему не удалось найти то, что он искал: обломок щита, на котором был изображен свирепствующий дракон. Он заткнул этот обломок себе за перевязь, а затем поднял руку, на которой было надето кольцо Девина. Он начал медленно поворачиваться вокруг своей оси, и камень в кольце вспыхнул лиловым светом, когда Ульф обернулся лицом к востоку. И так с тяжелым сердцем и почти без припасов Ульф отправился на восток. Зная, что это день когда-нибудь придет, он заготовил немного пищи и воды, но он знал, что этих запасов не хватит надолго. Он должен был добиться успеха как можно скорее, или же он мог столкнуться с опасностями, которые были страшнее драконов.

Но он столкнулся именно с ними, или, по крайней мере, с одним из них. На третий день странствий, Улья столкнулся с драконом лицом к лицу. Он сидел на дороге, и многие

люди начали кричать, увидев маленького мальчика, который бежал среди припаркованных машин, подпрыгивая и изгибаясь, подобно акробату или сумасшедшему. Конечно же, они не видели ни дракона, ни истинного лица Ульфа. Они просто видели маленького мальчика, который играл в очень опасную игру.

Но Ульф видел дракона, а тот видел его. Более того, откуда-то дракону было известно, кто он на самом деле. “Я чувствую запах этого троллийского ничтожества, убитого мною, и он исходит от тебя, мальчишка!” прорычал дракон. “Не собираются ли

её родственнички в следующий раз послать против меня младенца, завернутого в пеленки?" И с этими словами он выпустил язык пламени, который поглотил Ульфа. Он жег его, подобно безжалостному солнцу, подобно соли, брошенной в открытую рану, и Ульф никогда не чувствовал ничего подобного раньше. Он горел, и пламя пожирало его. И когда Ульф упал на землю, охваченный пламенем, дракон рассмеялся и ушел.

Люди увидели, как странный маленький мальчик закричал и упал, изгибаясь в агонии. Один из них поднял Джастина с земли и отнес его в ближайший магазин. Он проверил карманы Джастина и нашел там его бумажник, внутри которого был указан адрес и телефонный номер отца Джастина. Очень обеспокоенный человек (так как адрес на бумажнике относился к месту, расположенному на расстоянии многих штатов отсюда) позвонил отцу Джастина.

На его звонок ответила мачеха Джастина, но именно его отец приехал к сыну так быстро, как только смог. Он обнял Джастина, горячо поблагодарил человека, который позаботился о его сыне, и отвез его домой. Но никто из них так и не увидел уходящего дракона, и никто не снял проволочное кольцо с пальца Джастина.

Спустя несколько дней, Джастин лежал в кровати и слушал спор его отца и Лиа. Лиа хотела, чтобы он сразу же отправился обратно в школу, тогда как отец Джастина хотел, чтобы тот пожил дома.

- Очевидно, - произнес он, - что в школе о мальчике не могут позаботиться соответствующим образом. В этот раз нам повезло, и с Джастином ничего не случилось. Но кто знает, что произойдет в следующий раз?

- Тогда, сказала Лиа, - нам, возможно, следует найти для него другую школу.

И после этого в доме наступило молчание.

Джастин насупился. Он знал, что он не сможет вернуться в земли герцога Хамиша; этот путь был для него закрыт. Но он не мог остаться и здесь, так как, несмотря на всю любовь, которую он испытывал к своему отцу, присутствие его мачехи уничтожало его истинное "я". Казалось, что её голос был холодным, осенним ветром, возвещающим скорое наступление зимы его души. Когда Лиа говорила, Ульф казался очень маленьким и далеким.

Но третий вариант, эта новая школа, о которой говорила его мачеха, так же казался угрожающим. Окруженный со всех сторон, Джастин закрыл глаза и попытался заснуть.

Неожиданно, в его комнате засиял пурпурный свет. Он исходил от его кольца, сияющего так ярко и ослепительно, как никогда до этого! Сияние камня осветило комнату так же ярко, как и дневной свет, и Джастин молча следил за

этим чудом. Он следовал за светом кольца для того, чтобы найти Девина, и то, что оно так ярко засияло сейчас, могло означать только то, что Девин должен быть...

И в это мгновение раздался стук в окно. Джастин радостно выскочил из-под одеяла для того, чтобы распахнуть его. Там, в жилетке и узких штанах прошлого века сидел Девин. В его глазах светилась непостижимая мудрость, но в это мгновение он улыбался от радости встречи со своим старым другом.

- Входи! - и Джастин затянул его в комнату. - Расскажи мне обо всем!

И Девин сделал это. Сидя на кровати, он рассказал Джастину о том, как его семья переехала, и о том, что его странные видения все продолжались и продолжались. А затем в одну из ночей его дядя, которого члены семьи не видели много лет, появился на пороге их дома. Родители Девина были очень взволнованы появлением этого человека, но еще сильнее был поражен Девин.

Его дядя, как оказалось, был одним из эшу, странствующих рассказчиков народа фей. С помощью какой-то магии или зачарования, он ощутил, что его племянник, давно забытый Девин, так же стал обладателем души эшу, которая стремилась отправиться в долгие и таинственные странствия. И потому его дядя, имени которого Девин так и не назвал, много раз приходил к нему в последующие месяцы, обучая Девина (или Исмаэля, как его называли среди фей) жизни эшу.

Так было до тех пор, пока его загадочный дядя не забрал Исмаэля для его Благословения – формального посвящения в подменыши – которое родители Девина приняли за бегство из дома. Он возвратился, но каким-то образом его родители поняли, что источником всех “проблем” был его дядя, и выставили его из дома.

И тогда у Девина остался всего один выход – действительно сбежать.

- Но, - сказал он, закончив свою историю, - у нас есть другие дела. Предательство, за которое нужно отомстить. Дракон, которого нужно убить. Честь, которую нужно сохранить. Я слышал обо всех этих вещах, Ульф – твоя история разошлась среди наших братьев. Скажи мне, какую дорогу ты решил избрать?

Джастин грустно посмотрел на своего друга:

- Я не знаю. Аннеке умерла, и при дворе у герцога мне больше нет места. Я все еще слишком слаб для того, чтобы сражаться с драконом.

- Ты слишком слаб для того, чтобы сражаться с ним в одиночку, - поправил его друг.

В глазах Джастина загорелась надежда.

- Значит ли это, что ты отправишься со мной?

- А ты сомневался в этом?

Джастин рассмеялся от радости: “Я, надеялся на это, и…это прекрасно!” И оба подменыша засмеялись, и смех их был настолько силен, что балки дома содрогнулись.

- Джастин, ты замолчишь или нет? Некоторым из нас нужно поспать! - громко произнесла Лиа. А затем с чрезмерной аккуратностью и вежливостью, оба мальчика помогли друг другу выбраться из окна по веревке, и отправились в широкий мир на поиски дракона.

На следующее утро, когда они проснулись и обнаружили, что Джастина нет, а окно в его комнату открыто настежь, Лиа и отец Джастина снова поссорились. Но это уже совсем другая история.

На протяжении следующих нескольких дней путешествия, Исмаэль рассказывал Ульфу все, что узнал от своего дяди относительно искусства умерщвления химерических драконов. В анналах фей сохранилось множество записей о подобных существах, и большая их часть уходила в вечность гордо и страшно, в результате чего на полях сражений оставались многие десятки рыцарей. Убийц драконов-одиночек было не так уж и много, хотя они все же существовали. Обычно они владели магическими клинками, щитами, шлемами и другими зачарованными вещами, которые, к сожалению, отсутствовали у Ульфа с Исмаэлем. Более того, при одном упоминании магических щитов Ульф так яростно посмотрел на

своего друга, что Исмаэль понял, что ему лучше не упоминать о них при своем друге. Эшу смог вспомнить одну или две истории о героях, которые смогли запутать драконов до такой степени, что те сожрали сами себя, но так как у юного тролля всегда были проблемы с пониманием того, почему именно цыпленок перешел дорогу, они решили отказаться от этого варианта.

- Но почему бы тебе не запутать дракона? -спросил Ульф в один из самых унылых моментов, - Ты бы смог сделать это довольно быстро.

- Да, но это твоя миссия, Ульф, - ответил Исмаэль в сотый раз. - Я уже обрел себя, нашел свою собственную магию, заслужил свое имя. Теперь для тебя наступило время сделать то же самое. А, я могу помочь тебе, но рука, которая сокрушит дракона, должна быть именно твоей.

Услышав это, Ульф погружался в угрюмое молчание. “Это нечестно,” - часто говорил он, и Исмаэль молча кивал, соглашаясь с ним.

Только спустя семь дней пути, включавших бегство от дружелюбных полисменов и не столь дружелюбных химер, встреч со случайными феями и грезящими людьми, питания украденными шоколадными батончиками и сладкими фантазиями смертных, двое беглецов смогли найти следы дракона. Огромное, выжженное пятно в центре парка отмечало место, где дракон провел ночь. Ульф собирался сразу же броситься за ним, но у Исмаэля была другая идея.

- Давай проведем ночь здесь, - предложил он, - заснув там, где спал дракон. Возможно, мы сможем познать часть его грез. Таким образом, мы сможем определить его слабые места.

И они опустились за землю, запятнанную драконьим зловонием, и закрыли глаза. Практически сразу Ульф погрузился в грезы дракона. Это были грезы боли и огня, грезы, наполненные золотом, и разорванные в клочья сталью. Более чем в одной грезе он видел Аннеке, и она то побеждала, то проигрывала. Но одно лицо появлялось в каждом из снов – суровое лицо Герцога Хамиша. Свет его глаз и сияние его трона были воистину холодны в этих грезах, и холод их едва ли мог сравниться с холодом изначальных льдов, и Ульф чувствовал страх дракона.

В свою очередь Исмаэль утром заявил, что ночью ему ничего не приснилось, хотя весь следующий день он как-то странно смотрел на своего друга.

А затем они продолжили свое путешествие, которое продолжалось еще несколько дней. В конце концов, Ульф заметил, что начинает узнавать окрестные земли. Вскоре холмы и дороги сменились знакомой территорией школы, где случилось так много и так давно.

Ульф сказал об этом, и Исмаэль повторил: “Он возвращается домой. В третий раз он приходит сюда, и ты знаешь, что третий раз всегда становится последним”. Ульф спросил его, откуда ему известны подобные вещи, но Исмаэль просто пожал плечами, и ответил, что это была магия.

И в эту ночь они, наконец, нашли дракона, который был на поле, где пала Аннеке. Он лежал там, где погибла воительница из народа троллей, время от времени выпуская язычки пламени, так как сон его был беспокоен. И дракон этот был воистину велик! Между его мордой и хвостом было больше сотни футов, и Ульф отчаялся победить его.

Но затем Исмаэль обернулся к нему и сказал: “Я с тобой. Дух Аннеке так же с тобой. Ты должен сделать это, и сделать это так, чтобы песни, которые я сложу об этой ночи, пели еще сотни лет. Вперед!”

И со словами друга, звучавшими в его ушах, Ульф поднял свой химерический клинок и нанес удар дракону в морду. Капля черной крови выступила из пореза, и дракон поднял голову с ужасным рыком.

- КТО ПОСМЕЛ СДЕЛАТЬ ЭТО?! - прорычал дракон, подняв голову к небесам, а затем посмотрел вниз и увидел Ульфа. - Так ты вернулся, тролль-мальчишка, вернулся для

того, чтобы попробовать смерть! Ну что же, в эту ночь я буду милосерден; твоя смерть будет не такой болезненной, как гибель твоей учительницы!

А затем, подобно атакующей змее, дракон бросился вперед, пытаясь схватить зубами Ульфа.

Но Ульф был готов к этому сражению; он видел грезы дракона и наблюдал за его поединками, и потому был готов к битве. Как только пасть дракона метнулась к нему, Ульф прыгнул вправо, а затем снова поднялся на ноги; его меч рассек щеку дракона, когда голова зверя начала возвращаться в обратное положение. Дракон взвыл, а затем битва продолжилась.

О, каким же страшным был этот поединок! Противореча чувствам, здравому смыслу, даже самой магии, Ульф ухитрялся парировать удары змея, и наносить ему ответные раны. Вскоре Ульф ощутил, что все другие воины присоединились к нему в этом бою: Изидора и Мелинда, и Десмонд, и Сэр Реджинальд и все остальные члены двора Герцога Хамиша. Сам герцог пришел последним, и оставался в стороне, сжимая в руках свой тонкий клинок, который сиял в свете драконьего огня. Но Исмаэль так и не вступил в битву.

А затем наступил момент, которого дожидался дракон. Ульф попытался отразить очередную атаку, стоя на том самом месте, где

пала Аннеке, и так же подскользнулся. Другие бойцы замерли от ужаса; дракон победно заревел, и приготовился нанести смертельный удар.

И именно в это мгновение Исмаэль вытащил из кармана длинную, стальную булавку, которую он хранил специально для подобных случаев, и вонзил её в хвост дракону.

Последовавший за этим рев мог бы снести с лица земли множество домов, если бы люди смогли услышать их. На одно мгновение окружающие забыли об Ульфе, который воспользовался этим для того, чтобы подняться на ноги. Тем не менее, лежа на

смертельной земле, Ульф почувствовал, что ему в спину вонзается что-то острое: это были осколки дарованного Аннеке щита. А затем он вспомнил о том, что носил с собой, и, опустив меч, вытащил из-за перевязи свою часть щита. И когда дракон пришел в себя и снова склонился над ним для того, чтобы проглотить его, Ульф проклял всех драконов и их создателей и бросил обломок щита прямо в рот твари.

Последствия этого были немедленными и поразительными. С хрипом и визгом, напоминающими звуки тысячи мелков, одновременно ломающихся на тысяче досок, дракон тяжело опустился на землю. Он продолжал биться в предсмертных судорогах даже тогда, когда Ульф и Исмаэль отползли в безопасное место.

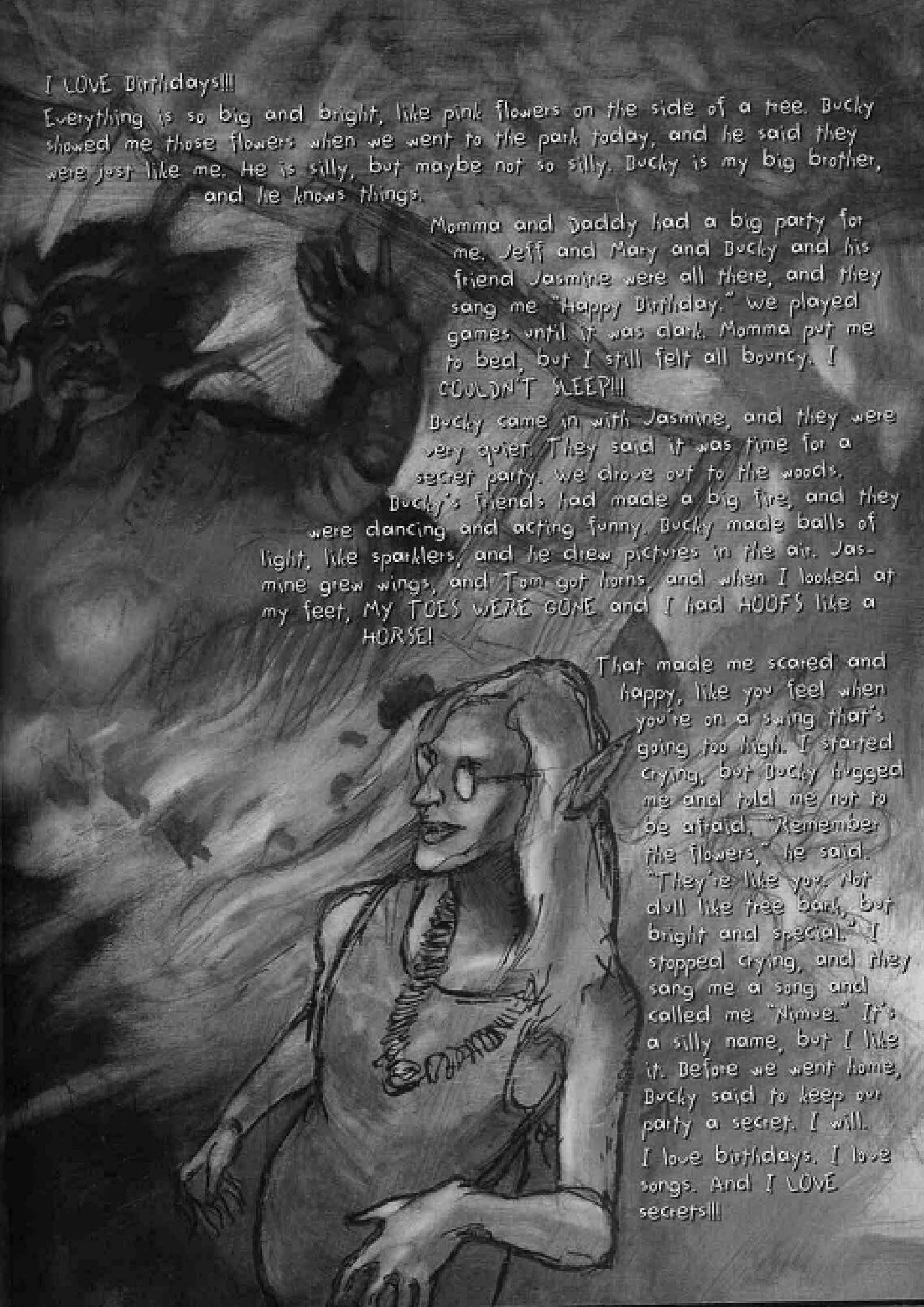
Но еще интереснее было то (во всяком случае, для Исмаэля), что в момент произнесения проклятья, герцог вонзил свой меч в землю и ушел, и больше его не видели не феи, ни смертные. И на последующем празднике, посвященном победе Ульфа и Исмаэля, никто не вспоминал об отсутствии герцога и не упоминал о нем самом.

И если кто-то из вас услышит историю, которую сложил об этой ночи Исмаэль, и которую уже много лет поют эшу и шепчут слуаги, то вы узнаете и о том, что Изидора Веббери рассказала Ульфу о том, что смертоносный щит принадлежал ему в предыдущей жизни, и что Хамиш добыл его на поле боя с помощью предательства; что клинок герцога, почерневший от драконьего огня все еще торчит в земле возле холма, куда вонзил его Хамиш, и никому так и не удалось вытащить его; что Ульф сделал себе доспехи из чешуи дракона, которые не могли пробить ни мечи, ни пламя; и еще много других вещей.

Но есть то, о чем не говорится в истории Исмаэля, так как когда дракон был убит, а предатель наказан, Ульф повернулся к своему другу и произнес тихим голосом Джастина:

- Девин, нам пока возвращаться домой.

Book One: Childling


I LOVE Birthdays!!!
Everything is so big and bright, like pink flowers on the side of a tree. Bucky showed me those flowers when we went to the park today, and he said they were just like me. He is silly, but maybe not so silly. Bucky is my big brother, and he knows things.
Momma and Daddy had a big party for me. Jeff and Mary and Bucky and his friend Jasmine were all there, and they sang me "Happy Birthday." We played games until it was dark. Momma put me to bed, but I still felt all bouncy. I COULDN'T SLEEP!!!
Bucky came in with Jasmine, and they were very quiet. They said it was time for a secret party. We drove out to the woods. Bucky's friends had made a big fire, and they were dancing and acting funny. Bucky made balls of light, like sparklers, and he drew pictures in the air. Jasmine grew wings, and Tom got horns, and when I looked at my feet, MY TOES WERE GONE and I had HOOFS like a HORSE!
That made me scared and happy, like you feel when you're on a swing that's going too high. I started crying, but Bucky hugged me and told me not to be afraid. "Remember the flowers," he said. "They're like you. Not dull like tree bark, but bright and special." I stopped crying, and they sang me a song and called me "Nimue." It's a silly name, but I like it. Before we went home, Bucky said to keep our party a secret. I will.
I love birthdays. I love songs. And I LOVE secrets!!!

Я ОБОЖАЮ дни рождений!!!

Все такое большое и светлое, как те розовые цветы, растущие из ствола дерева. Баки показал мне эти цветы, когда мы сегодня ходили в парк, и сказал, что эти цветы похожи на меня. Он глупый, но, возможно, все же не настолько, как мне казалось раньше. Баки - это мой старший брат и он немного разбирается в том, что происходит вокруг.

Мама и Папа устроили для меня большую вечеринку. Там были Джефф и Мери, и Баки и его подружка Жасмин, и все они пели "С днем рожденья тебя". Мы играли до тех пор, пока не стемнело. Мама уложила меня в кровать но я до сих пор не могу успокоиться. Я НЕ МОГУ ЗАСНУТЬ!!!

Внезапно, в комнату зашел Баки, с которым пришла Жасмин, причем они были очень тихими и спокойными. Они сказали, что теперь пришло время тайной вечеринки. Мы поехали в лес. Друзья Баки разожгли огромный костер и они танцевали вокруг него и пели. Баки начал создавать светящиеся шары, похожие на светлячки, и рисовать в воздухе картины. У Жасмины появились крылья, у Тома - рога, а когда я посмотрела на мои ноги, то поняла, что они ИСЧЕЗЛИ, и вместо них появились КОПЫТА, как у ЛОШАДИ!

Я чувствовала себя одновременно счастливой и испуганной, как на качелях, когда они начинают раскачиваться слишком сильно. Я начала плакать, но Баки обнял меня и сказал, чтобы я не боялась. "Вспомни цветы", - сказал он. "Они похожи на тебя. Они не скучные, как древесная кора, а светлые и непохожие ни на что другое". Я перестала плакать, и, затем, они спели мне песню и назвали меня "Нимуэ". Это глупое имя, но оно мне нравится. Перед тем, как мы вернулись домой, Баки сказал, чтобы я никому не рассказывала о нашей вечеринке. Я никому не расскажу. Я люблю дни рождения. Я люблю песни. И я ОБОЖАЮ секреты!!!

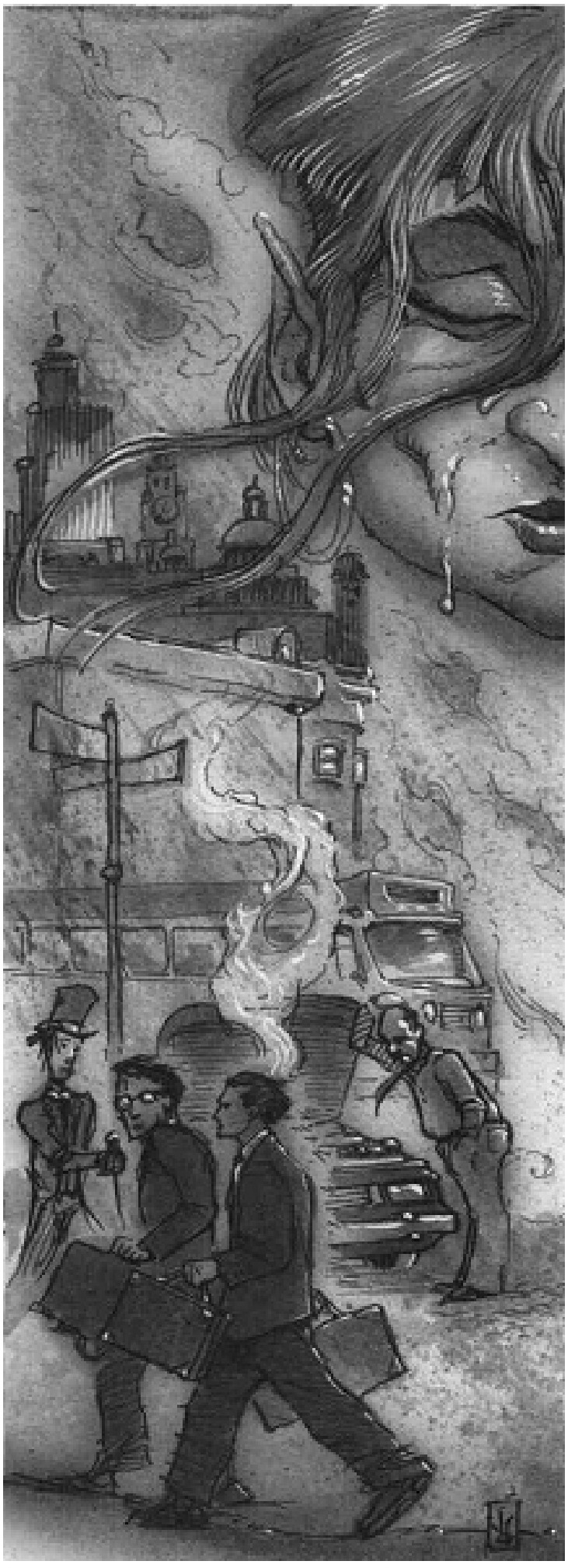
fig 7: Boggans
andicrafts are Boggans'
ality; they are especially renowned
their carpentry, weaving and
therwork
ese folk consider "hands on" work the
kind of honest labor, but other
ends to their Musings & cantrips~
~Rustic by nature, these chara
can be changeable and disdainful
outsiders.
~Gossip is not a vice among t
it is an art form.
excerpted from:
My time with Bo

Они должны были увидеть серый вересковый склон, поднимающийся к тоскливому осеннему небу. А увидели солнце. Солнечный свет лился в дверной проем – как будто двери темной комнаты распахнули в июньский день; самоцветами сияла роса; при таком освещении заплаканное лицо Джил казалось совсем чумазым. Они сразу поняли: там, за калиткой, сияло солнце другого мира. Трава там была зеленой и светлой, небо – таким синим, какого Джил в жизни не видывала, и странные вещи носились по небу – похожие не то на драгоценные камни, не то на огромных жуков.

- К.С. Льюис, Серебряное Кресло

Прикосновение к Грезе означает получение доступа к настоящему источнику фантазии, из которого происходят все истории, грезы, искусства и ремесла. Подменыши являются частью этих историй, так хотя их тела состоят из смертной плоти, их души создаются из грез. Каждый подменыш, подвергающийся Кризалису, возвращает в мир еще одну частичку Грезы. Подобно бабочке, выбирающейся из кокона, осознание подменышем собственной природы позволяет его душе обрести свободу.

Эта трансформация предоставляет подменышу возможность выходить за пределы смертной оболочки и отправляться в безграничные королевства Грезы. Одаренные способностью видеть не только то, что есть, но и то, что может быть, подменыши живут в мире постоянно возникающих возможностей, ограничиваемых только их собственным воображением и фантазией. Эти различия в восприятии представляют собой не просто радужную пленку на поверхности обычной лужи. Искрящийся мир магии фей существует возле и внутри

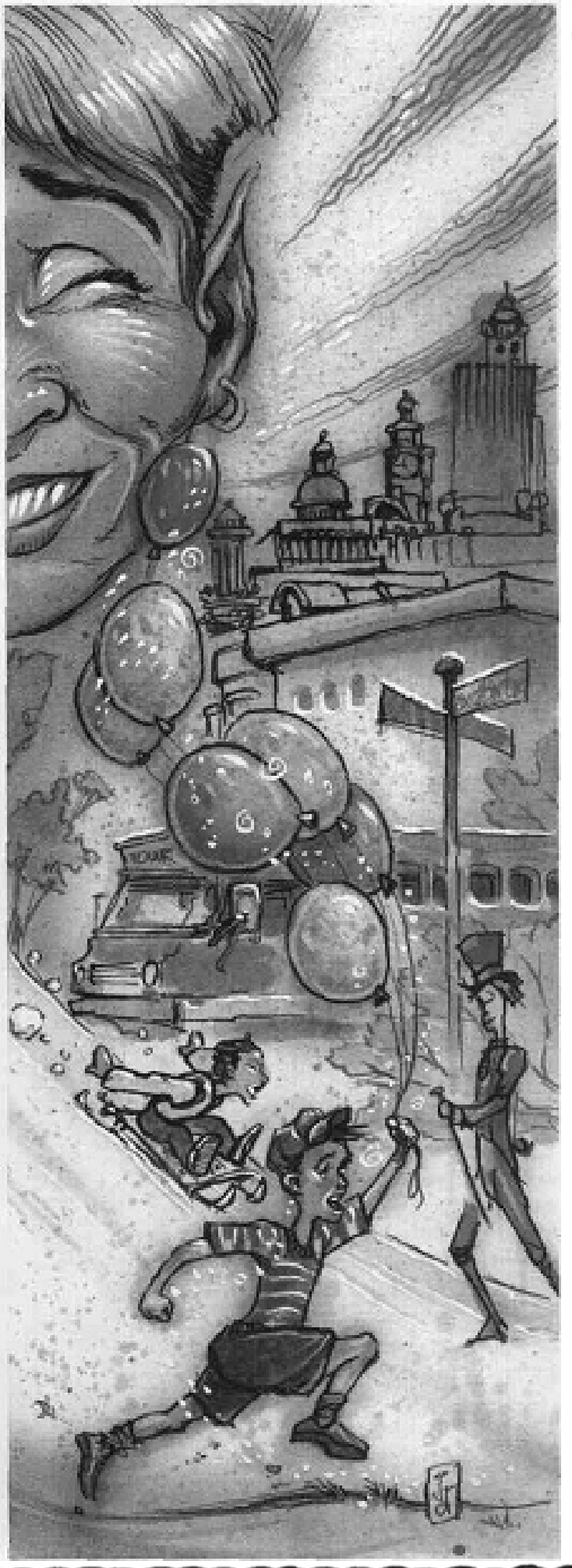


Мир Тьмы

Остатки фастфуда и разорванные газеты лежат вдоль стен, домов пока их не утащит вдаль холодный ветер, который дует на протяжении всех серых дней. Клерки и секретари, покидающие вечером свои кабинеты, выходят на улицы, закутавшись в темно-синие и серые куртки, спеша к высоким и серым домам. Останавливающиеся возле светофоров машины окутывают пешеходов облаками выхлопных газов. В разбросанном по улицам мусоре копается бродяга, и его тонкие, седые волосы облепили череп, так как с неба падает грязный снег. Тем временем, высоко над городом, находящиеся в безопасных крепостях из металла, главы корпораций считают деньги, и их жадные глаза сверкают в свете электрических ламп. Торговцы оружием смеются, глядя на деньги, которые они сжимают в потных руках, не слишком беспокоясь о тех, кому суждено погибнуть в результате заключенных ими сделок. Готы с бледными лицами, облаченные в черное, ищут что-то, во что можно верить и отчаянно изгибаются в одном ритме с музыкой, которая звучит в пустоте. Скользящие в тенях вампиры сардонически улыбаются, когда видят эти запутавшиеся, темные души, которые сами ожидают начала пира. Избитые, брошенные дети кричат при виде своих кошмаров, и пытаются поглубже забиться в горы картонных коробок, чтобы никто не слышал их криков. Город, в котором только что началась зима, Мир Тьмы. Мир, очень похожий на наш, и только чуть более темный, и чуть более ужасный

Зачарованный Мир

Яркие листовки и шары танцуют в воздухе, и быстрый ветер уносит их вдаль, разбрасывая по всем окрестным улицам. Бледные и темные куклы маршируют в ритме неслышной музыки, входя в дома с множеством окон. Яркие, металлические жуки маневрируют на улицах, исполняя загадочные ритуалы, и издавая веселое сопение. Старый сатир стоит на углу, и, смеясь, разглядывает падающие снежинки, которые осторожно опускаются на землю. Грезы принимают облик, основанный на человеческих надеждах и страхах. Драконы с жадными глазами несутся на кусачем, зимнем ветру, высматривая блестящие монетки, разбросанные в лежащей под ними тьме. Художник, вдохновленный падающим снегом, начинает рисовать картину, на которой покрытые снегом башни возвышаются на земле фантастической красоты. Прижавшийся от ужаса к стене ребенок призывает в свой мир воображаемый, жалящий ужас, который охотится за ним, всегда оставаясь где-то на границе зрения. Другие дети радостно играют в снегу, скатываясь вниз с пологих холмов, и от их радостных криков, звенит целый парк. В город Подменышей пришла зима. Тем не менее, в отличие от Мира Тьмы, это место является чуть более ярким, чуть более цветастым, хотя и не менее ужасающим.



самого мира смертных, будучи его неотъемлемой частью. Именно в этой химерической реальности и живут подменыши.

Химерическая Реальность

...однажды прикоснувшись к губам совершенства, единожды отдавшись его идеальности, ты понимаешь, как ужасны, тягостны и скучны часы бодрствования, скованные чередой упорядоченных действий серости, которые едва можно вытерпеть, и которые нельзя назвать приятными, а лишь только сносными. К сожалению, большая часть человеческих жизней проходит именно так. Мы упорядочиваем все, что только возможно; покупаем жалкие подделки, ибо высокие мечты уже давно вышли из моды...

—Харлан Эллисон, Введение, "Сон: Время Туманов"

До начала Кризалиса, подменыши парят в полуреальности, воспринимая окружающий их мир так же, как и другие его обитатели, но при этом переживая вспышки чего-то необычного и странного. Они испытывают моментные видения химерической реальности без понимания того, что они видят, или слышат странные звуки, не понимая при этом их происхождения. Иногда это запах или вкус или даже физическое ощущение, которое никак не сходится с тем, что испытывают окружающие их. Дети, которые слишком молоды для того, чтобы понимать, что с ними происходит нечто необычное, просто принимают эти странности, как данное. Подростки и взрослые, которые сильнее связаны с "реальным" миром обычно принимают эти ощущения за галлюцинации, часто стараясь забыть об этих событиях для того, чтобы не обзавестись ярлыками "сумасшедших". Некоторые отвечают на зов "не отсюда" и заканчивают свою жизнь в лечебницах или психиатрических клиниках. Но то, что они испытывают, является реальным – во всяком случае, для подменышей.

Этот иллюзорный, фантастический мир называется химерическим, так как незачарованные смертные не могут воспринимать его. Хотя они пребывают в плоти смертных для того, чтобы избежать гнета Банальности, истинные "я" подменышей находится внутри их слабых, наполненных Гламуром душ. Будучи подменышами, они воспринимают мир, окружающий их, через химерическую призму. Целый мир представляет собой химерическую реальность для фей. Они не переходят от одного уровня восприятия к другому, от Банальности к Химере, рассматривая сначала разбитый тротуар и пыльные витрины, а затем, начиная изучать золотой бульвар, заполненный дворцами. Вместо этого, они обычно видят истинную, магическую суть, которая существует в каждом предмете, месте и существе. Они выделяют внутреннюю сущность людей, мест и вещей, сплетая образы своего восприятия в единое целое.

Таким образом, фэйри видят не потрепанную, старую книгу с разорванным переплетом, а тепло и удовольствие, которые были получены бесчисленными детьми от чтения этой книги. Каждый ребенок оставил свой след на книге, какую-то крошечную искорку фантазии и вдохновения, которую вызвала в его душе эта книга. Подменыши видят и используют эти следы, в результате чего эта же книга может стать новой и красивой с множеством ярких картинок. Схожим образом, фэйри могут чувствовать запах прекрасных ягод на "пустой" тарелке, ощущать вес бархата в том, что кажется обычной сложной формой, и танцевать под симфонию, которую играют сверчки.

Восприятие Подменышей

Ничего, за исключением рецептов и бесполезных карточек; старых счетов и долговых обязательств. Но на самом дне пыльного сундука лежит старомодная, странная валентинка, разорванная надвое.

— Рут Комфорт Митчел, "Уксусный человек"

Вдохновленные Гламуром подменыши воспринимают мир, как магическое, загадочное место, заполненное поразительными и прекрасными вещами. Они рассматривают окружающие вещи с позиции фей, что окрашивает все, что находится вокруг них, в особенно яркие цвета. Деревья – это не просто разнообразные комбинации древесины и листьев, а сверкающие зеленые колонны, наполненные золотым соком, поддерживающим в них жизнь. Более того, если подменыш использует свое магическое зрение для того, чтобы заглянуть поглубже в саму сущность дерева в поисках его магической природы, то он может обнаружить, что оно является дремлющим порождением грез, руки которого подняты к небу, а ноги утопают в теплой земле. Столовые ножи могут оказаться серебряными кинжалами, а старое, усталое животное – гарцующим скакуном фей, тогда как старый дождевик превращается в изящные доспехи. Так как большинство людей не может видеть все эти вещи, они считают реакцию подменышей на их химерическое окружение притворством, издевательством или просто свидетельством безумия.

Существуют и те, кто считает, что химерическая реальность является в действительности более значительной или важной частью мироздания, чем обычный мир смертных. Это единое пространство, не загнанное в строгие рамки того, что является "реальным" для большинства, всегда готово предоставить приют новым историям, легендам, мифам, детским играм, веселым рассказам, воображаемым товарищам, надеждам и мечтам. Оно также воплощает в себе страхи, ужасы и самые темные мысли человечества. В химерической реальности существует все, и это все является таким же реальным, как и те предметы, которые существуют в пределах обычного мира. Эта "реальность" является единственным, что напоминает об Эре Легенд – последняя частичка Аркадии, которая все еще остается на Земле. Как сказал однажды король фэйри, "В Грезе возможно все".

Взаимодействие с реальным миром

Подменыши могут жить в своем собственном химерическом мире, но при этом они

осознают, что они живут в более ограниченной реальности. В противном случае, они просто не смогли бы вести машину, не сходя с дороги. Китэйны реагируют на раздражители, которых не видит большая часть обычных людей, но это не означает того, что они не знают о реальном мире, его обитателях или опасностях. Они не будут разъезжать на своих магических лошадях по взлетной полосе, на которую периодически садятся самолеты, и, скорее всего, обратят внимание на грабителя, который будет угрожать им.

Тем не менее, это не значит, что они обладают чем-то вроде двойного зрения, которое позволяет им одновременно видеть как магические, так и обычные предметы. Скорее, магический аспект становится главенствующим и подавляет обыденную реальность предметов и людей, с которыми общаются подменыши, но при этом не исключает её полностью. Эту ситуацию можно представить, как если бы тела подменышей помнили окружающий их обычный мир, тогда как их разумы смотрели прямо через обыденность на внутреннюю сущность вещей. Машина все еще остается средством передвижения, даже если для подменыша это что-то оранжевого цвета с рогами, растущими прямо из капота.

В обычном мире существуют плотные объекты, с которыми следует считаться. Это часто создает проблемы для тех подменышей, магические тела которых превышают размерами их смертные оболочки. Особенно хорошо это видно на примере таких китов, как тролли, химерические тела которых могут занимать гораздо больше места, чем их материальные "я". В таких случаях, подменыш, наполненный Гламуром, всегда будет ориентироваться по своему облику фэйри и будет стараться уравновесить свои габариты; в противном случае он фактически признает свое неверие в существование химеры. Таким образом, 7-футовый тролль может забраться на заднее сидение "жука" Фольсвагена, но в этом случае он отречется от своего магического "я", поддавшись обыденной реальности. Подобные действия могут быть опасными для любого подменыша, так как подчинение обыденности вызывает непременное воздействие Банальности.

Химеры

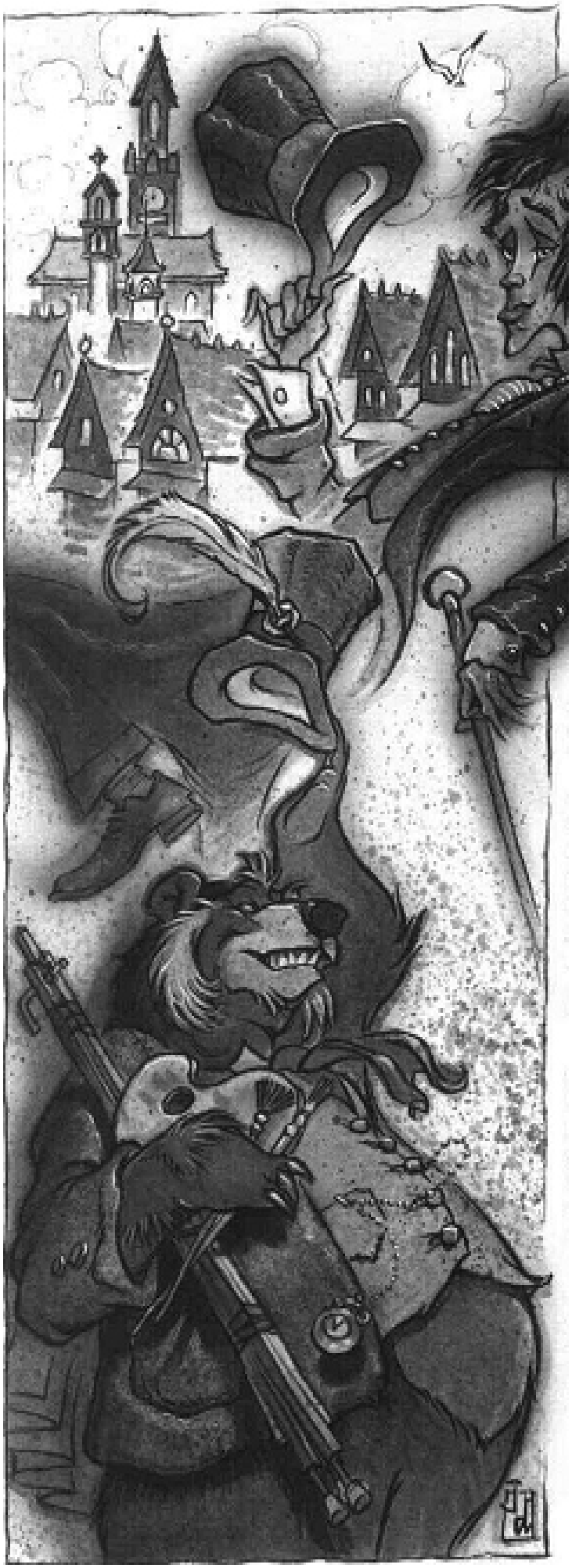
Dreams are but interludes which fancy makes;
When Monarch-Reason sleeps, this mimic wakes;
Compounds a medley of disjointed things,
A mob of cobblers and a court of kings:
Light fumes are merry, grosser fumes are sad;
Both are the reasonable sou! run mad:
And many monstrous forms in sleep we see,
That neither were, nor are, nor e'er can be.
— Dryden, "The Cock and the Fox"

Иногда творческие мысли и грезы принимают материальный облик, или под определенным внешним воздействием превращаются в предметы, места или существ. Эта невозможная реальность и все эти невообразимые существа называются химерой. Созданные подменышами или другими существами, соприкасавшимися с Грезой в определенные моменты, химеры могут быть как одушевленными, так и неодушевленными.

Некоторые химеры возникают постепенно, тогда как другие появляются в мгновение ока. Некоторые из них возникают практически против воли самих мечтателей, которые порождают их. Химеры редко оказываются тем, чего ожидали от них их создатели; некоторые разновидности химер могут быть прекрасными и дружественными, тогда как другие оказываются темными, извращенными и враждебными. Химеры могут даже представлять опасность для подменышей, особенно те, которые возникли в результате неосознанных страхов или ярких кошмаров.

Независимо от способа их возникновения, химеры, создаваемые в пределах существующей реальности, должны обладать определенной связью с окружающим их миром. Неживые

химеры практически не имеют выбора в отношении этой связи. Живые грезы, которые внезапно обрели реальность, могут вести свою собственную жизнь. В редких случаях они могут даже стать реальными для людей.



Неживые Химеры

They are better than stars or water,
Better than voices of winds that sing,
Better than any man's fair daughter,
Your green glass beads on a silver ring.

— Harold Monro, "Overheard on a Saltmarsh"

Хотя очень немногие химеры могут обладать разумом, неживая химера имеет еще меньшую возможность развить в себе интеллект. Чаще всего, неживые химеры представляют собой предметы, используемые подменышами. К примеру, к этой категории можно отнести оружие или доспехи, одежду или драгоценности, прекрасную мебель, золотую посуду, и даже игры и игрушки.

Некоторые из этих химерических творений обладают определенными признаками обычной реальности, как, например, в том случае, когда подменыш создает сияющий, химерический клинок из старой палки или деревянного, учебного клинка. Он так же может сотворить химерическое платье на основе обычной юбки и блузки, на которые будет накладываться материя снов. Определенные подменыши обладают особыми талантами в области изготовления химерических предметов, и используют свои умения для того, чтобы ковать химерические клинки или создавать прекрасные доспехи.

Личные Украшения

Химерическая одежда, возможно, является наиболее распространенной

Химерическое Оружие и Урон

Химерическое оружие, подобное мечам, боевым топорам и подобным им предметам вооружения, требует отдельного разговора. Оно реально только для подменышей, и тех смертных, которые были зачарованы ими. Большая часть предметов вооружения полностью состоит из грез, не имея какого-либо воплощения за пределами химерической реальности. Смертные не могут увидеть или почувствовать их. Некоторое химерическое оружие является результатом вплетения Гламура в предметы, взятые из реального мира, напоминая ситуацию с химерической одеждой. Смертные могут видеть эти предметы, и не только видеть, но и довольно сильно удивляться тому, что кто-то держит над головой деревянную трость и "пытается" фехтовать ей. Обе разновидности химерического оружия наносят химерический (или "нереальный") урон. Хотя он кажется очень даже реальным подменышам, которые пропускают удар, нанесенный подобным оружием, и те могут даже поверить в том, что их руки или ноги были отрублены, позвоночник сломан, а голова разбита, этот вред не является реальным в такой же степени, как смертельный урон, наносимый оружием реального мира.

Вместо того чтобы ломать, рубить или пронзать, химерическое оружие воздействует на Гламур подменыша, отрезая кусочки от его облика феи, пока подменыш не потеряет сознание от шока. Боль так же сильна, как и та, которую причиняет обычное оружие, но в действительности подменыш чувствует, как его дух феи временно умирает в оболочке из смертной плоти. Многие упоминают об омертвении их чувств, острой боли и холодной неподвижности, проникающей в их кости – все эти ощущения вызываются приближающейся Банальностью.

После пробуждения, "убитые" химерическим оружием подменыши помнят только свои смертные жизни. Они не помнят себя, как Китэйнов, и даже не догадываются о существовании подменышей. Лишенные своего Гламура, они вынуждены вступить в мир смертных. Они не могут видеть химер или воздействовать на них – включая свои химерические одежды и оружие – пока они не будут вновь наполнены Гламуром, и не вспомнят о своем магическом происхождении. Подменыш, внезапно лишенный своего Гламура, может неожиданно обнаружить себя лежащим на лужайке в незнакомой части города, сжимая в руках кухонный нож.

Когда реальный предмет выступает в качестве основы для создания химерического оружия, он не всегда должен представлять какую-либо опасность в реальном мире. К примеру, палочка, веревка и перо могут стать химерическим луком, а незаточенный карандаш – скимитаром. Схожим образом, молоток плотника может оказаться в мире Грез боевым молотом. А маленький ножик – смертоносным кинжалом.

Случаи того, что подменыши зачаровывают реальное оружие, немногочисленны, но такие прецеденты уже случались. Тем не менее, химерический урон является общепринятой нормой среди Китэйнов. Тот, кто убивает других подменышей, обретает Банальность, так как когда он делает это, он лишает мир и Грезу одной из их частиц. Настоящий меч может убить подменыша так же легко, как и смертного. Химерический аспект, связанный с настоящим мечом, просто нанесет химерический урон вдобавок к потенциально смертельному реальному урону (таким образом, химерический урон наносится сущности феи, тогда как физический вред, наносимый мечом, воздействует на её тело). Так как подменыш может наносить реальный вред с помощью самой химеры, феи редко добавляют химерический аспект обычному оружию, если, конечно же, этот аспект не оказывает какого-либо дополнительного воздействия. Кроме того, ношение 6-футового меча у всех на виду неминуемо привлечет внимание сил правопорядка.

разновидностью неживых химер. Всякий раз, когда подменыш подвергается Кризалису и обнаруживает свое истинное обличье феи, он вместе с этим понимает, что он уже облачен в химерическую одежду, отвечающую его новому "я". Создает впечатление, что таким образом та часть воспоминаний, которая отвечает за его истинную сущность, становится более реальной. Каким-то образом, подменыш вспоминает и воспроизводит одежду, в которой его фейскому "я" более удобно. Такая одежда называется вуалью.

К химерической одежде обычно так же относятся и драгоценности, особенно, если они выступают в качестве ожерелий, браслетов, поясов или заколок для волос. Некоторые вуали сияют сотнями химерических бриллиантов или жемчугов, разбросанных по всей одежде. Тем не менее, в большинстве случаев драгоценности оказываются одним из последующих дополнений к образу, появляющихся тогда, когда подменышу требуется "что-то такое" для подтверждения уникальности своего образа. Тот, кто не обладает истинными сокровищами, может украшать себя неживыми химерами, которым придаются формы драгоценностей, корон, венцов, золотых цепочек и так далее. Немного фантазии, немного Ремесла и новая химера готова.

Некоторые подменыши обнаруживают, что их истинные "я" облачены не в обычные одежды, а в химерические доспехи. Это является достаточно необычным, и, чаще всего, указывает на выдающиеся боевые способности (и на острую необходимость их применения) данного подменыша. Доспехи и оружие являются вторыми по распространенности химерическими предметами, и их практически всегда приходится изготовлять, так как они редко оказываются частью изначального одеяния Китэйнов. Доспехи могут носиться поверх обычной одежды, или же могут сопровождаться химерическими одеяниями. Как и в случае с химерической одеждой, химерические одеяния, носящиеся вместе с доспехами, обычно накладываются на реальную одежду. Часть подменышей предпочитает современную одежду, и некоторые вуали являются очень современными, а то и футуристическими.

Смертные не видят ни вуалей, ни химерических доспехов. Обнаженные люди, идущие на бал, вызывают переполох; обнаженные люди, мечущиеся вокруг и размахивающие воображаемыми мечами, издавая при этом отчаянные боевые кличи, весьма пугают смертных, в результате чего подменыши обычно оказываются запертыми в ближайшей психиатрической клинике. Этого довольно легко избежать, если носить обычную одежду, вдобавок к вуали.

Предметы, Объекты и Места

Предметы домашней обстановки, подобные расшитым подушкам и гобеленам, изысканной столовой утвари и скатертям, покрытым вышивкой, коврам и удобным стульям так же могут быть разновидностями химер. Хотя они могут быть обычными предметами, которые были наделены определенными химерическими аспектами для сокрытия признаков обычной реальности, многие из них состоят исключительно из материи снов. До тех пор, пока их используют только подменыши, предметы, являющиеся "реальными" в понимании смертных, остаются таковыми и для фей. Если подменыши могут видеть и чувствовать эти объекты, то, следовательно, они могут сидеть и лежать на них, закутываться в эти вещи и есть с их помощью.

Схожим образом, целые здания могут быть зачарованы Гламуром фей, принимая облик химерических жилищ, гостеприимных приютов и мест, в которых всегда могут собраться друзья. Более причудливые места, подобные замку, построенному под водами озера, могут полностью состоять из Гламура, который стал реальностью и обрел форму с помощью мастеров-ремесленников и архитекторов народа фей. Обычные, незачарованные существа, не могут видеть подобные строения или прикоснуться к ним. Они не часто возводятся

Химерическое Убранство

При создании или пробуждении фригольда, подменыш должен наделить его постоянным Гламуром (смотрите раздел “Фригольды” на странице 43). После этого он может в определенной степени придавать ему форму, отвечающую его потребностям и желаниям. К примеру, герцогиня может создать птичник, наполненный химерическими птицами, тогда как герцог может решить, что на этом месте будет лучше смотреться псарня. Третий подменыш может захотеть использовать данное пространство для того, чтобы создать там сад камней. Все зависит от настроения и предпочтений владельца. Некоторые никогда не изменяют обстановку, считая то, что было хорошим 600 лет назад, остающимся таковым и по сей день. Но даже подобные традиционалисты оставляют определенный отпечаток своего характера на фригольде. Хотя они могут оставить все так, как было до их прихода, текущие обитатели фригольда неминуемо заметят, что цвета и формы химерических объектов постепенно изменяются для того, чтобы полностью соответствовать своим новых хозяевам. Примером подобных изменений может быть изменение рисунка на фарфоре, превращение темно-красных роз в светло-розовые или появление мягких подушек на неудобном кресле.

Когда несколько подменышей собираются вместе, но не могут найти себе свой собственный фригольд, они все же способны использовать свой Гламур для того, чтобы наделить химерическим убранством обычное место, которое может быть домом, комнатой, лесной лужайкой или детской площадкой. Это позволяет им обрести свой собственный дом, в котором им будет хорошо. Из-за того, что каждый подменыш отдает этому месту крошечную частичку временного Гламура, зачарование является более сильным и стойким к воздействию банальных смертных, проходящих через него. При этом подменыши не могут получать дополнительный Гламур, так как несмотря ни на что, это место все же не является фригольдом или долиной. Тем не менее, оно может выступать в качестве дома, мастерской или увеселительного заведения, в котором подменыши могут отдохнуть и скрыться от жадных глаз смертных.

там, где встречается много смертных, так как всего лишь один наполненный Банальностью человек, проходящий мимо, может стать причиной гибели исполинского химерического здания.

Большая часть химерических зданий возводится на основе уже существующих строений, многие из которых являются старыми, заброшенными домами, которые практически не привлекают внимания. То, что кажется наполовину разрушенным книжным магазинчиком с вечной табличкой “Закрыто” на дверях в действительности может быть пабом фэйри или домом одного из аристократов Ши. Подменыши могут видеть ярко выкрашенное здание со сверкающими, только что вымытыми окнами. Более того, иногда подменыши возводят целые города или селения, хотя в последнее время это происходит все реже и реже. Тем не менее, то, что смертным кажется городом-призраком, в действительности может оказаться процветающим сообществом Китэйнов.

Древние руины могут обрести новую жизнь, если они будут отстроены с помощью материи Грезы, и кольца грибов могут с легкостью превратиться в залы для танцев. В подобных местах нечто неземное ощущается спустя еще много лет после того, как подменыши покидают их, если, конечно же, остающиеся там химерические аспекты не будут рассеяны неверием какого-то скептика.

Химерические средства передвижения являются самыми редкими из неживых химер, так как они обладают достаточно ограниченным применением. Как и в случае со всеми остальными предметами, подменыши могут наделять химерическими аспектами скейтборды, мотоциклы и машины, изменяя их внешний вид для того, чтобы поражать, пугать или веселить других подменышей. Подобные действия являются гораздо более распространенными, чем наделение транспортного средства силами

Грезы, позволяющими ему летать или подниматься по отвесным стенам. Дорожные пробки являются исключительно банальными событиями, в результате чего химерические аспекты могут исчезнуть в одно мгновение, и для того, чтобы Китэйн смог парить на магическом ковре в воздухе, необходимо сначала победить неверие смертных, или же окружающее пространство должно быть наполнено Гламуром.

Если неверие смертных победит Гламур подменыша, пока он летит на этом магическом ковре, он сразу же покидает реальный мир (Банальность защищает себя от вторжения инородных тел, отвергая их) и оказывается где-то в Грезе. Так как после этого подменыш теряется – на целые часы, дни или даже годы – пытаясь найти путь назад из бесконечных просторов Грезы, чаще всего подобные события становятся результатами злых шуток или махинаций. Тем не менее, существует множество зачарованных экипажей и подобных им средств передвижения, которые необходимы аристократам Китэйнов для того, чтобы соответствовать их образу.

Обработка Химер

Нокеры считаются мастерами ремесленниками, когда дело касается производства химерических предметов и объектов, хотя богганы так же известны своим мастерством. Оба кита получают огромное удовольствие от создания химерических объектов, но они не являются единственными подменышами, которые способны делать это. Любой подменыш, который обладает соответствующими навыками, способен создавать химер из материи самой Грезы. Тем не менее, создать именно то, что ему хочется, гораздо труднее, чем кажется, в результате чего создается много неисправных или незаконченных изделий.

Многие неживые химеры являются очень недолговечными или используются только при необходимости. Исключениями являются химерические здания и часто использующиеся вещи, подобные одежде. Подобные химеры служат только той цели, ради которой они были созданы, и никогда не выходят из-под власти их хозяев. Другие химеры могут внезапно обрести разум и сбежать в Грезу.

Живые Химеры

Since ever and ever the world began
They have danced like a ribbon of flame
They have sung their song through the centuries long,
And yet it is never the same.
— Rose Fyleman, "The Fairies Have Never a Penny to Spend"

Другой стороной монеты являются живые химеры. Начиная воображаемыми друзьями и невидимыми товарищами по играм, и заканчивая ожившими плюшевыми медведями, эти разновидности химер являются особенно любимыми подменышами-Детьми, которые считают их безопасными и управляемыми. Конечно же, они так же боятся химерических монстров, которых сложно назвать милыми или дружественными (не считая определенных обстоятельств). Химеры не принимают человеческих обликов, хотя гуманоидные формы, подобные людям с паутинным крыльями являются довольно популярными – и вновь, это больше всего касается Детей, которые "обретают" таким образом, брата или сестру, которые играют с ними.

Друзья и Помощники

Живые химеры практически никогда не создаются сознательно. Вместо этого, они возникают из подсознания подменыша. Многие подменыши создают себе советчиков, разговаривая с напоминающими людей, животных или фантастических зверей существами, открывая им свои мечты и проблемы. Некоторые из этих химер обладают даром речи, который они могут использовать для поддержки, или, в случае с разумными химерами, доброго совета. Эти товарищи-химеры могут путешествовать

Туннели, Двери и Химерические Подземелья

Хотя вполне возможно создавать химерические туннели, двери и даже замки из воздуха, для существования подобных вещей необходимы значительные открытые пространства. При этом в королевстве смертных всегда необходимо учитывать особенности физической реальности. Химерические двери не могут находиться в реальных стенах или использоваться для того, чтобы проходить через них, хотя при этом подменыш может создать иллюзию двери. Однако, несмотря на эту химерическую "декорацию", стена останется материальной. Схожим образом, химерические туннели и подземелья не могут существовать в сплошной земле. Подземный фригольд может существовать только в уже существующих подземных пустотах, подобных шахте или пещере, или же в том случае, если проход через дверь фригольда сразу же переносит подменыша в Ближнюю Грезу. В Грезе возможно практически все. Химерические подземелья в сплошной земле, лестницы из лунного света, уходящие к облакам и летающие дома, сделанные из сладостей, являются наименее фантастическими строениями, которые можно найти здесь.

с теми, кто создал их, в качестве слуг, стражей, шутов или декоративных украшений.

Очень популярной разновидностью спутника (особенно среди Ши) является скакун фэйри. Чаще всего, эти звери представляют собой прекрасных лошадей с развевающимися гривами и хвостами. Облаченные в химерические наряды, подобные украшенным драгоценностями седлам и уздечкам, и покрытые бархатными попонами, химерические скакуны сопровождают аристократов, когда они отправляются на охоту или турниры. Среди них можно встретить единорогов, грифонов и других фантастических существ, но они обычно встречаются гораздо реже и живут довольно недолго из-за того, что Банальность разъедает их тонкие, магические души. Некоторые из этих химерических зверей обладают разумом. Они могут стать советниками Китэйнов или даже покидать своих создателей для того, чтобы отправляться в Грезу.

Противники и Враги

Некоторые живые химеры становятся противниками или врагами подменышей, которые создают их. Независимо от того, принимают ли они облик людей, Китэйнов, животных или фантастических зверей, эти существа обычно становятся легкой добычей фей, которые испытывают с их помощью свои боевые и охотничьи умения. Выслеживание "дикой и опасной химеры" в лесу является одним из любимых занятий некоторых аристократов.

Химерические монстры

Если смертные подшучивают над японскими фильмами ужасов, рассказами о клыкастых и зубастых монстрах и сказками о привидениях, подменыши не могут позволить себе подобной роскоши. Химерические монстры не только существуют, но и могут серьезно навредить Китэйнам. Химеры могут взаимодействовать с реальным миром, открывать двери и использовать предметы из мира смертных до тех пор, пока рядом нет смертных. Это значит, что подменыши не могут избавиться от враждебной химеры, просто заскочив в ближайшую дверь и закрыв её за собой – если, конечно же, за этой дверью нет множества смертных людей. Кроме того, следует помнить о том, что если в комнате будет много людей с развитым воображением (например, на радиостудии или в художественной мастерской), то это средство может и не сработать. Химеры, как и подменыши, питаются Гламуром, и, иногда, могут появляться в мире смертных в присутствии творческих людей.

Подобно химерическому оружию, когти и зубы химерического монстра могут лишать подменыша памяти о собственном "я", терзая его тело. Хотя "гибель" героя в зубах дракона кажется ненастоящей, подменыш все равно испытывает боль так, если бы она была реальной, и теряет свою истинную сущность. Он может восстановить её спустя определенное время и благодаря обретению Гламура, но вполне возможно и то, что подменыш никогда не вспомнит, кем он был на самом деле. Монстры могут быть всего лишь порождениями фантазий, но при этом они представляют серьезную опасность для подменышей.

Возможно, наименее контролируемыми и наиболее опасными противниками являются химерические монстры, известные, как нервозы. Порожденные безумием, эти пугающие существа могут напоминать обычных людей, животных, или странных существ – или же могут вообще не иметь тел. С момент своего создания, эти химеры являются безумными. Их действия не имеют смысла, их силы могут быть безмерными, а правила, которым подчиняется их существование, изменяются каждую минуту.

Подобно безумию, которое порождает их, нервозы редко подчиняются каким-либо разумным правилам, и еще реже обладают нормальным обликом. Их нельзя классифицировать в зависимости от безумия, которое порождает их, или на основе реакции нервозов на различные раздражители. Некоторые из них обладают необычно высоким интеллектом, который превышает тот, который был дарован им безумием. Подобные немногочисленные представители данного рода могут стать еще более устрашающими или опасными. После обретения собственного разума многие из них исчезают в Грезе.

Одними из наиболее пугающих химер являются ночницы, которые происходят из кошмаров подменышей. Они обычно принимают облики, которые прямо или символически отражают самую значительную и самую скрытую фобию подменыша (например, перед боящимся арахнидов подменышем появится огромный паук, брызжущий ядом). Наделенные жестокой злобой, ночницы в большинстве своем лишены разумов, и стремятся только мучить своих создателей. Некоторые считаются ночниц разновидностью нервозов, хотя их могут порождать как безумные, так и здравомыслящие подменыши.

Многие монстры принимают облик мифических или легендарных существ, подобных

грифонам или драконам. Кроме того, они могут напоминать гоблиноидов, диких животных и то, что никогда не существовало где-либо за пределами человеческого воображения. Независимо от того, порождаются ли они самими подменышами, или возникают в результате воздействия коллективного бессознательного человечества, эти существа обычно не подчиняются никому и ничему. Многие из них являются воистину устрашающими, огромными и очень древними. Некоторые химеры заявляют, что они являются наследниками фантастических существ, которые обитали в Грезе еще до Раскола. Другие считают, что они были созданы Ши для того, чтобы испытывать своих рыцарей и держать простолюдинов в узде.

Банальность и Элементы Грезы

The child next door has a wreath on her hat;
her afternoon frock sticks out like that,
All soft and frilly;
She doesn't believe in fairies at all
(She told me over the garden wail) —
She thinks they're silly.
— Rose Fyleman, "The Child Next Door"

Банальность является ничем не прикрытым неверием – неверием в то, что люди не могут увидеть или услышать, неверием в магию, монстров и фей. Неверием в сверхъестественное. Оно отделяет разум от всего, что может противоречить заложенным ранее представлениям об окружающем мире. Это бессмысленная унификация, убивающая индивидуальность, фантазию и детскую непосредственность, отрицающая все, что существует за пределами объяснимого и очевидного. Призванная оградить смертных от ужасов Мира Тьмы, Банальность уничтожает красоту и фантазию, притупляя при этом страх.

Подобно тому, как верования и мечты человечества создали Грезу, его неверие разрушает магию, отрывая Грезу от обычного мира. Эта же смертоносная сила продолжает отравлять подменышей. Она может уничтожить осознание подменышем его магической души и навредить предметам и существам, состоящим

из Гламура, иногда полностью уничтожая их. Неживые химеры, которые принадлежат подменышам (например, их одежда или оружие) могут быть более или менее защищенными. Тем не менее, все остальные элементы Грезы, не относящиеся непосредственно к имуществу подменышей, могут быть сокрушены при столкновении с переизбытком Банальности.

Из-за того, что столь многие люди хранят семена Банальности в своих душах, живые химеры предпочитают по возможности избегать людей. Большая их часть скрывается всякий раз, когда неподалеку оказываются люди, стремясь тем самым защитить себя. Эти химеры так же могут быть рассеяны прикосновением Банальности, которая ранит их, разрывая Гламур, из которого они были созданы.

В душах некоторых людей вообще не осталось фантазии. Эти несчастные существа, известные, как Люди Осени, в действительности поглощают Гламур одним своим прикосновением, оставляя после себя только серость и Банальность. Подменыши (и разумные химеры) очень боятся Людей Осени, так как они являются полной противоположностью всему, что дорого Китэйнам. Существа, обладающие очень высокой Банальностью, подобные Людям Осени или Даунтэйнам (подменышам, которые отринули свою магическую природу), иногда могут уничтожать химер одним своим присутствием. Перед лицом Банальности химеры становятся слабыми и эфемерными, и, обычно, у них остается очень малая толика Гламура для поддержания своего существования. Именно это является еще одной причиной того, что разумные химеры часто отказываются от обычного мира в пользу Грезы.

Туманы и Зачарования

Банальность обладает и другими эффектами. Один из них известен, как Туманы. Когда неверие изгнало большую часть фей из этого мира и уничтожило большую часть Гламура, который питал их, оно так же создало “занавесь” между магическим и обычным миром. Этот туманный, невидимый щит мешает подменышам вспомнить Аркадию, в результате чего их прежние жизни в качестве истинных фей забываются и уходят в забвение. Туманы так же скрывают проявления

Гламура от смертных, уничтожая все воспоминания о сверхъестественных событиях, свидетелями которых они становились.

Места Гламура

Садами и ручьями он украшен.
В нем фимиам цветы струят сквозь сон,
И древний лес, роскошен и печален,
Блистает там воздушностью прогалин.
Но между кедров, полных тишиной,
Расщелина по склону ниспадала.
О, никогда под бледною луной
Так пышен не был тот уют лесной,
Где женщина о демоне рыдала!
...Рождались крики: вняв им, Кубла верил,
Что возвещают праотцы войну.!
— Самуэль Тейлор Кольридж, "Кубла Хан или Видение во Сне"

Хотя подменыши являются порождениями Грезы, они отрезаны от своей родины. Аркадия лежит за пределами их досягаемости, как из-за того, что все врата и дороги, ведущие в это королевство, закрылись (во всяком случае, со стороны Земли), так и из-за Банальности, которую вынуждены были принять подменыши для того, чтобы смертные тела защищали их магические души от холодных потоков неверия. Учитывая то, что Банальность представляет постоянную опасность для их психических сущностей, подменыши испытывают огромную нужду в местах, в которые они могут отступить. Они так же страстно желают получить передышку от оков реального мира, который каждую минуту угрожает поглотить их сущности. Им необходимы места, связанные с Грезой, места, которые позволили бы им быть теми, кем они есть на самом деле, сбросив маски смертных. Подменыши, у которых нет своих собственных убежищ, часто находят временные убежища и сочувствие со стороны других Китэйнов.

Существует довольно много подобных мест (хотя теперь их гораздо меньше, чем было перед Расколом), и все они хранят в себе Гламур. Их связи с Грезой являются более тесными, чем у оставшейся части обыденного мира, и они обладают гораздо большим количеством химерических аспектов, чем менее "магические" места.

Фригольды

I wander o'er green hills through dreamy valleys
And find a peace no other land could know
I hear the birds make music fit for angels
And watch the rivers laugh as they flow.
— Richard Farrelly, "Isle of Innisfree"

На протяжении столетий, Банальность уничтожала природные источники силы фэйри, которые некогда заполняли мир. Исчезали зачарованные леса, священные рощи, тайные долины и магические кольца. Пропадали великие замки фэйри и крепости троллей. Магические острова уходили все дальше и дальше в Туманы, исчезая из глаз и памяти самих фей. Большая часть дорог фэйри или тродов, которые некогда соединяли все эти места с Аркадией, закрылись из-за тяжелого груза человеческого неверия.

Тем не менее, некоторые, пускай и немногочисленные, места сумели сохранить свой изначальный Гламур, как впрочем, и связь с Грезой (смотрите раздел "Троды" на странице 60). Подменыши могут найти там укрытие от невыносимого давления рациональности и равнодушия. Банальность почти не имеет над ними власти. Именно из-за того, что они оказались свободными от смертельной отравы неверия, эти заполненные Гламуром места стали называться фригольдами.

Фригольды существуют в пределах реального мира и постоянно подвергаются воздействию Гламура. Они обладают обыденной внешней оболочкой, как и сами подменыши, напоминая обычные дома, склады или придорожные отели. Многие из них защищены

оберегами магии фэйри, которые делают их незаметными для глаз обычных людей. Люди могут спокойно пройти мимо таверны фэйри, увидев на её месте обычное, заброшенное здание, которое заполнено пылью и требует ремонта, и при этом не представляет для них какого-либо интереса. Таким же образом, химерический дворец герцога может обладать "смертным обличьем" старого викторианского здания, вызывающего неприятные ощущения у любого смертного, который слишком близко подходит к нему.

Фригольды формируют основу общества Китэйнов, и обеспечивают базу феодальной иерархии, согласно которой живут современные подменыши. Гламур фригольда дает власть и влияние аристократам или простолюдинам, которые владеют им. Иногда фригольды пересекают границы между мирами для того, чтобы оказаться в самой Грезе. Часто подобные фригольды выступают в качестве врат, ведущих в Ближнюю Грезу.

Видимое и Невидимое

Какой монстр хуже: тот, которого вы видите, или тот, который остается невидимым? Некоторые подменыши страшатся нервозов, которые обладают физическими телами, так как они могут наносить им смертельные ранения. Тем не менее, многие подменыши верят, что нервозы, которые лишены тел, являются наиболее опасными и враждебными. Представьте себе существо, которое является абсолютно безумным и которое следует за вами повсюду. Вы можете слышать его шаги, чувствовать его дыхание на своей шее, чувствовать его зловоние, и догадываться о его жестоких намерениях, но при всем при этом вы не можете прикоснуться к нему или увидеть его. Конечно же, оно так же не может прикоснуться к вам – если, конечно же, правила, управляющие его поведением, резко не изменяются, и нервоз не решает оторвать вам голову, когда вы отворачиваетесь от него.

Фригольды так же являются сердцем существования фэйри. Хотя большая часть подменышей все еще живет в реальном мире, они обычно считают определенный фригольд своим истинным домом, в котором они чувствуют себя наиболее удобно, и где они могут жить без страха и без ненужного любопытства и угрозы со стороны неверующих смертных. Некоторые подменыши, особенно аристократы, проживают в пределах определенного фригольда целые жизни, хотя подобная жизнь угрожает им окончательным разрывом с "реальным" миром.

Из-за того, что фригольды обладают такой высокой ценностью, подменыши хранят им особенную верность. Многие из них чересчур сильно погружаются в обсуждение каждой детали фригольда, в результате чего достаточно тривиальные споры относительно того, как следует обставлять свои дома, превращаются в самые настоящие противостояния. Угроза фригольду подменыша рассматривается, как личный вызов. Защита фригольда является священным долгом каждого Китэйна

Самая большая концентрация Гламура в пределах фригольда находится в его очаге, или Огонь Дома (Ignis Vesta). Это химерическое пламя, считающееся центром фригольда, воплощает в себе всю магию этого места. До тех пор, пока горит очаг, фригольд продолжает существовать. Если очаг тухнет, то фригольд может пасть жертвой Банальности. Когда Ши покинули Землю во время Раскола, многие из них закрыли свои фригольды, оставив при этом очаги горящими. Во многих случаях, угли продолжали хранить тепло и до наших дней, ожидая возвращения своих хозяев. Во время Воссоединения многие подобные фригольды пробудились вновь, приветствуя своих обитателей-Ши. Источником пламени всех очагов Северной Америки является Великий Очаг, который пылает в священном колодце под Тара-Наром, крепостью Высокого Короля Дэвида. В Ирландии говорят, что Великим Очагом этой земли является вечно горящее сердце Эмайн Махи, фригольда Короля Финна из Ульстера.

Для создания фригольда необходимо приложить огромные усилия. После тщательного выбора места (этот процесс может занимать годы или десятилетия), создатель должен принести огонь из очага другого фригольда и соединить его со своим собственным Гламуром, который теряет навсегда, будучи принесенным в жертву новому фригольду. Тем не менее, в наши дни фригольды чаще всего просто пробуждаются. Эти "спящие фригольды" пусты и заброшены со времен Раскола, а в их очагах едва тлеют угли, ожидающие момента, когда прикосновение подменыша снова воспламенит их.

Многие подменыши находят фригольды или получают их в дар (в качестве награды за службу или части вассального служения лорду, или же они переходят к ним по наследству). Когда подменыш находит или получает фригольд, он должен принести клятву

Сокрытие Священных Камней

Самые священные камни обычно являются полностью скрытыми от чужих глаз, или, как минимум, наименее подозрительными, что должно защитить долину от грабителей. Легенда из Корнуолла рассказывает о том, как Мерлин искал великий камень, который выступал в качестве средоточия силы Стоунхенджа. На протяжении своих путешествий по Британским Островам, Мерлин осознал, что истинные сердца священных мест не всегда находятся у всех на виду. В легендах рассказывается о том, как веселились жрецы каменного круга Ирландии, наблюдая за тем, как Мерлин изучает огромный алтарный камень, являющийся центром круга. Веселье жрецов сменилось печалью, когда великий маг отошел от алтарного камня, подняв небольшой камешек, лежащий с одной из сторон великого круга. Некоторые истории говорят, что другие камни плакали перед тем, как рассыпаться в прах, когда священный камень покинул круг, отправившись за море.

защиты фригольда и наделения его Гламуром. Как только фригольд был связан с владельцем, никто другой не может претендовать на него до смерти хозяина, если, конечно же, он сам не передает его кому-то другому. Владелец фригольда может получать из него Гламур или передать эту привилегию кому-то другому. Некоторые подменыши похищают Гламур из фригольда с помощью так называемого Оттока (Rearing), но подобные действия вредят фригольду, и могут даже уничтожить его.

Химерический аспект фригольда может иметь очень немного общего с его реальным видом. Замок герцога может напоминать разрушающийся особняк, окруженный засыхающими деревьями, тогда как герцогиня может сотворить себе дворец из заброшенного склада или забытой церкви. В определенной степени, художественный вкус подменыша, которому принадлежит фригольд, определяет его химерический вид. Греза признает право подменыша определять образ своего дома и наделяет его Гламуром.

Одним из поразительных аспектов фригольдов, который практически всегда сбивает с толку неопытных фей, является вопрос различия между внешним и внутренним пространством. Хотя в реальном мире фригольд может напоминать железнодорожный вагон (каждая комната переходит в другую, подобно вагонам в поезде, соединенным перемычками) с 10-футовыми комнатами, зажатыми между двумя другими зданиями, изнутри он может выглядеть абсолютно подругому. Более того, за дверью подменыша может ожидать огромный зал со спиральной лестницей, ведущей в бальную комнату. Конечно же, размер фригольда в определенной степени определяется его силой. Небольшой фригольд с незначительным количеством Гламура никогда не сможет стать больше владений, наделенных легендарной мощью. Подобные пространственные искривления возможны только в том случае, если вход во фригольд одновременно с этим является дверью в Ближнюю Грезу, так как в этом случае в стенах фригольда возможно воистину все. Фригольды, существующие исключительно в реальном мире, ограничены в пространстве и размере реально существующим пространством.

Как ни странно, но обладающие собственными фригольдами подменыши оказывают влияние и на Ближнюю Грезу, что выражается в непосредственном воздействии на окружающее пространство. Таким образом, если в реальном мире фригольд выдержан в белых и золотых тонах, то в Ближней Грезе не только сам химерический аспект фригольда будет белым и золотым, но и травы, птицы и животные, находящиеся неподалеку, так же обретут подобную окраску.

Фригольды важны для подменышей не только потому, что они обеспечивают их убежищами и Гламуром. Большая часть подменышей считает определенный фригольд своим домом. Хотя они могут и не жить там, они считают данный фригольд местом, в которое они могут вернуться, и где другие подменыши смогут помочь им и защитить их. Фригольды так же являются местами, где подменыши встречаются друг с другом, как в формальной, так и неформальной обстановке. Некоторые из них выступают в качестве аристократических дворов, и в определенной степени могут служить столицами подменышей окружающих земель. И, наконец, фригольды являются хранилищами знаний и сокровищ. Без фригольдов общество подменышей довольно быстро увяло бы, подобно растению, оставшемуся без воды.

Долины

Если фригольды являются искусственными, то долины представляют собой природные источники Гламура. Некоторые фригольды создаются в уже существующих долинах, но не все долины являются фригольдами. Эти дикие места в основном используются в качестве убежищ, мест для спокойных размышлений и восстановления

Гламура. Долины, которые встречаются только в самых отдаленных уголках мира, существуют исключительно потому, что грезы о них стали реальностью. Практически всегда человечество мечтало об райских уголках, которые описывали как опытные новеллисты, так и начинающие фантасты, и которые иногда "открывались" религиозными сектами. Долины ценятся так, как не ценятся никакие другие места на Земле, и их границы яростно оберегаются подменышами.

Долины не всегда оказываются маленькими, и не всегда находятся в лесах. Они могу представлять собой травянистые холмы, открытые поля, маленькие рощи, горные луга или даже песочные пляжи, расположенные возле быстрых ручьев и тихих озер. Но независимо от их внешнего вида, их все объединяет одна черта: священный камень, из которого они получают свою магию. Чем-то напоминая очаг, священный камень выступает в качестве сердца долины, и является вместилищем Гламура. Менее пригодные для единоличного владения, долины передают свой Гламур тому, кто первый будет грезить в их пределах (по крайней мере, в течение ночи).

Священный камень не всегда является наиболее заметной особенностью долины. На самом деле, в некоторых долинах возвышаются огромные кольца менгиров (высоких, стоячих камней или алтароподобных каменных глыб), которые в действительности не являются священными камнями. Они вызывают почтение, и привлекают к себе внимание, но священные камни среди них попадаются довольно редко, хотя известны и исключения. Одним из них является Лиа Файл в Ирландии, но, учитывая то количество внимания, которое привлекают здешние менгиры, очень маловероятно, чтобы они были истинным источником силы этого места. Они слишком заметны, и потому их легко похитить, лишив тем самым долину её силы. Чаще всего, истинные священные камни скрываются возле древесных корней или под пологом трав, постепенно обрастая мягким мхом.

Троды

The road was going on and on
Beyond to reach some other place.
I saw a tree that looked at me,
And yet it did not have a face.
— Elizabeth Madox Roberts, "Strange Tree"

Подобно паутине дорог, троды некогда соединяли фригольды и выступали в качестве связей с Аркадией и другими местами Грезы. Эти магические пути, хотя сейчас их уже гораздо меньше, чем раньше, все еще позволяют Китэйнам переходить из одного владения в другое. На протяжении 600 лет после Раскола действовали очень немногие троды. Когда Банальность закрыла порталы, ведущие на Аркадию, большая часть путей в Грезу закрылась вместе с ними. Те, которые остались открытыми, было очень трудно найти, и практически невозможно открыть без соответствующих ритуалов и расчетов, не говоря уже про то, что использовать их было невообразимо опасно. Ни один из них больше не вел на Аркадию. Тот, кто стремился достичь этой чудесной земли, часто оказывался заточенным в Глубокой Грезе.

Дороги Грезы, троды (во всяком случае, в Ближней Грезе) позволяли подменышам путешествовать с места на место и свободно использовать свои Искусства, не страшась Банальности. Даже путешествуя из одного фригольда в другой, подменыши покидали реальный мир после первого же шага, сделанного в направлении трода. Эти пути идут через Ближнюю Грезу и снова переходят в реальный мир только в другом фригольде. Некоторые троды неожиданно заканчиваются в определенном месте Грезы. Подобные места могут представлять собой смертельную опасность для тех подменышей, которые

впервые вступили в Грезу после 600-летнего перерыва.

Троды довольно редко ведут из одного места в другое напрямую, и путешественники не появляются в месте их назначения мгновенно. Вместо этого, использующие троды подменыши должны совершить настоящее путешествие, которое обычно влечет за собой некие приключения. В конце концов, Греза состоит из историй.

Путешествие может быть легким и быстрым, в результате чего подменыш доберется до своей цели практически мгновенно, или же опасным, сложным и длительным. Большая часть путешествий через трод занимает столько же времени, сколько бы потребовалось для пересечения этого же расстояния в реальном мире, хотя для ускорения путешествия странники могут воспользоваться колдовством и другими магическими методами. Кроме того, особенно отважные (или отчаявшиеся) подменыши могут отправиться в Дальнюю Грезу для того, чтобы постараться срезать путь. Иногда Китэйны обнаруживают, что продолжавшееся несколько дней или недель путешествие заняло всего несколько мгновений в реальном мире. Такова природа времени в Грезе.

Часть тродов не всегда является достижимой. Многие из них открываются только после произнесения мистической фразы; другими можно воспользоваться только в определенное время дня или года. Некоторым тродам требуется определенная жертва, или же странникам необходимо ответить на загадку, для того, чтобы пройти через них. Но какими бы не были условия открытия трода, путешественников ожидает еще больше загадок, головоломок и препятствий во время непосредственного путешествия по нему.

Когда Ши вернулись после Воссоединения, они попытались подчинить себе троды, которые открылись в результате обширного выброса Гламура, который и позволил им вернуться с Аркадии. Осознав весь их потенциал, Ши привязали троды к их возвращенным и новосозданным фригольдам, обеспечив себя секретными путями, позволяющими им перебрасывать войска, посылать тайные послания, торговать и исследовать Грезу.

Некоторые из лордов Ши предложили части своих подданных основать поселения в тех частях Грезы, где заканчиваются троды. Теперь там находятся дома, мастерские, где Гламур более щедр и доступен для работы, рынки с товарами фей, тайные места встреч и игровые площадки, где истощенные Банальностью дети восстанавливают свой Гламур. Так же возникли и другие поселения, заселенные подменышами, которые вообще не связаны с аристократами. Многие из этих простолюдинов поселились в Грезе после возвращения Ши. Тем не менее, на протяжении всего этого времени в Грезе уже проживали подменыши – и многим из них не слишком нравится появление новой волны Китэйнов.

Существуют всевозможные разновидности форм и размеров тродов. Они могут идти параллельно дорогам реального мира, или полностью игнорировать существующий ландшафт, простираясь над морем, или уходя высоко в небо. Некоторые из них проходят через горные пещеры или уходят на дно чистых и прозрачных озер. На троде подменыши скрыты от реального мира и не соприкасаются с ним. Они входят в царство Грезы и теперь полностью подчиняются его законам.

Каждый трод вызывает у проходящих через него специфические ощущения. Некоторые из них могут быть довольно ощутимыми, подобно ощущению сильного холода или чувства уныния, тогда как другие могут быть практически незаметными, подобно тихой мелодии, витающей в воздухе. Троды часто (но не всегда) отражают определенные стороны людей или предметов, которых можно встретить на них, или найти на противоположном конце. Таки образом, трод, ведущий к табору паков, может быть переполнен всевозможными шуточками и развлечениями, подобными броскам пирогов в лица тех странников, которые отказываются отвечать на загадки, или вопросами, единственным ответом на которые является ложь.

Серебряный Путь

Единственным аспектом каждого трода, который остается постоянным всегда, является Серебряный Путь. Подобно линии жизни, проходящей по всей длине трода, эта серебряная дорога становится видимой странникам в то мгновение, когда они впервые вступают на него. Серебряный Путь указывает подменышу на место его назначения и оберегает его от некоторых опасностей Грезы. Пока путешественник остается на Пути, химерическим монстрам сложнее нападать на него. Более разумные монстры понимают это, и многие используют колдовство и обман для того, чтобы заставить неосторожных подменышей сойти с пути или уверить их в том, что они уже покинули его. Кроме того, существует довольно много мест, в которых Путь исчезает, или становится очень труднопроходимым. Часто странники обнаруживают, что им приходится решать загадки, собирать головоломки или побеждать стражей для того, чтобы остаться на Серебряном Пути.

Тот, кто теряет веру в себя, или считает, что он сможет срезать путь через Грезу, практически обречен. Кошмарные королевства и ужасные существа скрываются в Грезе, желая вкусить плоти фэйри. Ужасные ловушки и кошмарные исходы ожидают подменыша, который сходит с Серебряного Пути. Ему остается только блуждать по иному миру, постепенно теряя разум и превращаясь в еще одного обитателя Грезы. Более того, в один из дней (который может наступить неизвестно когда) его могут обнаружить возле выхода с трода, утратившим на время (или навсегда) свою истинную сущность.

Дикие Порталы

Обнаруженные только недавно (или заново открытые), дикие порталы выводят на пути, которые сначала кажутся тродами, связанными с Серебряным Путем. На самом деле, они ведут в самые дикие части Дальней или Глубокой Грезы. Подобные врата различным образом выдают свою истинную природу. Они могут казаться очень извилистыми или старыми, заполняться листьями

невообразимых цветов или обладать странным ароматом. Беспечный подменыш, который проходит через дикий портал (веря, что в действительности он выводит его к троду), вскоре понимает, что он затерялся в ином мире. Даже не догадываясь о том, как достичь настоящего трода или вернуться домой, он может провести дни (или годы), в попытках найти путь через хаотичные королевства, которые находятся в этой части Грезы.

Никому точно неизвестно, как возникают дикие порталы. Благие твердят, что они являются творениями Неблагих, тогда как Неблагие обвиняют в этом Благих. Ходят слухи о том, что могучие феи создают дикие порталы для того, чтобы заманивать туда своих врагов, надеясь забросить их в самые опасные части Грезы. Другие продолжают утверждать, что дикие порталы являются порождением самой Грезы, представляя собой нечто вроде защитного механизма, возникшего во время Раскола. Дикие порталы были последним творением умирающей магии, которая пыталась удержать Грезу и Землю от окончательного разрыва с помощью создания новых врат в Грезу, когда старые исчезали и закрывались.

Греза

A flower has blossomed, the world heart core,
The petals and leaves were a moon white flame.
A gathered the flower, the colourless lore
The abundant measure of fate and fame.

— W. B. Yeats, "A Flower Has Blossomed"

Греза является королевством, которое хотя и существует отдельно от обычного мира, все же связано с ним. Порожденное мечтами, творчеством, страхами и надеждами смертных, оно давно уже вышло за свои первоначальные пределы и превратилось в королевство бесконечных возможностей. Все, что можно себе вообразить, может существовать где-то в Грезе - вся хитрость в том, что странник должен знать, где искать эту вещь. Греза существует параллельно с обычным миром, переплетается с ним, проникает в него в некоторых местах и отражает определенные аспекты своего не столь магического соседа.

Некогда, будучи домом всех фэйри, на протяжении последних нескольких столетий, Греза стала чужим местом для большинства простолюдинов. Отрезанные от Грезы с момент Раскола, многие из них вынуждены заново открывать её для себя. Другие простолюдины, которые обладали доступом к тем немногочисленным тродам, которые оставались открытыми, теперь более широко исследуют Грезу. Большая часть странников никогда не покидает Ближнюю Грезу, которая сохраняет определенные черты близлежащего царства смертных. Практически все подменыши входят в Грезу через троды. Некоторые отдыхают душой и сердцем на своей вновь обретенной родине; другие понимают, что здесь скрывается столько же опасностей, сколько и в реальном мире.

Греза и мир смертных некогда были единым миром. Разъединение привело к их разделению, в результате чего феи обрели собственную родину. Раскол отделил Аркадию и большую часть Грезы от обычного мира. Истинные феи, великие фэйри древности, силы которых были легендарными, а тела состояли из самой Грезы, бежали из царства смертных. Тот, кто не смог (или не захотел) покинуть Землю остался, но был вынужден пройти по Пути Подменыша для того, чтобы выжить. Помещение душ фэйри в смертную плоть было единственной возможностью пережить давление Банальности.

Несмотря на то, что величайшую опасность для подменышей смертного мира представляет Банальность, Греза, так же подвергает их новым опасностям, которые вызываются как это ни смешно, недостатком Банальности. Ужасные химеры, способные существовать в богатой Гламуром Грезе, угрожают подменышам, сходящих с проторенных путей. Изменения реальности, которые возможны только при отсутствии Банальности, смущают и сбивают

с толку многих путешественников по Землям Грез. Если подменыши сталкиваются с утратой своих магических "я" в результате воздействия Банальности в мире смертных, то отсутствие этой же Банальности в большей части Грезе способно загнать их в Бедлам в результате переизбытка Гламура. Эти фэйри должны бороться за выживание в обычном мире, но при этом в Грезе страдают их смертные сущности.

Те, кто изучают это магическое королевство, продолжают находить в его пределах все новые и новые достопримечательности и места. Природа Грезы, отличающаяся изменчивым ландшафтом, хаотичной погодой и необъяснимыми феноменами, делает подобные исследования практически невыполнимой задачей. Словосочетание "неограниченные возможности" часто оказывается всего лишь очередным синонимом "безнадежного замешательства". Несмотря на то, что разделить части Грезы очень и очень сложно, мудрецы народа фей, в конце концов, согласились с разделением этого королевства на три части. Они называются Ближней Грезой, Дальней Грезой и Глубокой Грезой.

Ближняя Греза

Ближняя Греза является той частью Грезы, которая лежит ближе всего к миру смертных. Она соприкасается с частями обыденной реальности, и, в некоторых местах, даже повторяет особенности и условия королевства Земли. Таким образом, переход в Ближнюю Грезу через трод в горах может привести подменыша в ту часть Грезы, которая будет очень сильно напоминать место, которое он покинул. Вокруг будут вздыматься высокие пики и скалы, а сам трод будет отвечать дорожке или ручью, текущему по горам с другой стороны магической занавеси.

Те части Ближней Грезы, которые не похожи на близлежащие королевства людей, иногда изменяются правителями этих земель. Подобно тому, как характер и состояние правителя воздействуют на его владения в мире смертных, так они влияют и на те части Грезы, в которых находятся фригольды или королевства этих владык. Большая часть фригольдов одновременно существует и в Ближней Грезе, что позволяет Китэйнам входить во фригольд со стороны смертного мира, проходить через него и выходить в Грезу. Благодаря этому двухстороннему существованию, фригольд реагирует на эмоции и здоровье своего правителя, как в обычных, так и магических аспектах.

Другие части Ближней Грезы могут изменяться под воздействием различных сил. Некоторые реагируют на созданные людьми предметы, принимая облик зданий, парков или даже целых округов. Обычно для этого необходимо, чтобы аналог Грезы был непосредственно связан с огромным количеством фантазий и эмоций. Маленькая клиника, основанная на деньги, собранные семьями смертельно больных пациентов, может повлечь за собой возникновение химерического здания в Ближней Грезе, особенно если эта клиника появляется спустя годы стараний и трудов. Эти люди не только основывают её в реальном мире, они еще и создают мечту о ней в ином мире.

В Ближнюю Грезу можно попасть через троды, которые часто ведут от одного фригольда к другому. Так как многие фригольды существуют в Ближней Грезе, даже подменыши-простолюдины привыкли использовать эти переходы, первоначально созданные Ши.

Многие подменыши так же обнаружили, что существуют и другие методы передвижения по Грезе, хотя при этом затрачивается столько же времени, сколько и при использовании тродов или обычных средств передвижения реального мира. Отсутствие Банальности заметно облегчает использование Искусств, подобных Искусству Странствий, в результате чего в Грезе можно достаточно быстро добраться из одного места в другое. Кроме того, существуют магические звери, некоторые из которых обладают своими собственными Искусствами или же владеют крыльями. Они так

же могут сократить время путешествия для подменыша. Тем не менее, Серебряные Пути тродов Ближней Грезы практически всегда являются самыми безопасными, широкими, заметными и проходимыми во всех Землях Грез. И только у самых дальних пределов Ближней Грезы Серебряные Пути начинают исчезать.

Многие области Ближней Грезы стали домом для фригольдов или усадеб. Присутствие подменышей, которые присматривают за этими местами, делает их более стабильными и устойчивыми к причудливым воздействиям, которые прослеживаются на дальних границах этого королевства. Тем не менее, даже несмотря на это Ближнюю Грезу невозможно спутать с обычными миром. Цвета становятся более яркими, запахи – более резкими, вкусовые ощущения – более острыми, а погодные эффекты – более заметными. Гроза в мире смертных никак не может сравниться с вспышками молний, оглушительными раскатами грома, дождевыми стенами и бешено несущимся ветром, которые являются неотъемлемыми характеристиками бурь Земель Грез. Все химерическое становится более ярким и вещественным, тогда как порождения Банальности становятся не такими реальными, или вообще исчезают.

Эмоции так же становятся гораздо более яркими. Гнев становится ослепительно пылающим пламенем, которое чуть ли не вырывается из-под кожи, а радость проявляется в качестве физического ощущения, передающегося от одного существа другого. Любовь расцветает после одного мимолетного взгляда или прикосновения, и страсти пылают, подобно огню в очаге; схожим образом, удовольствие в Грезе является гораздо более глубоким. К сожалению, все это касается и негативных ощущений. Страх режет сердце, подобно раскаленному ножу, а ненависть оставляет во рту вкус пепла. Боль так же усиливается в королевстве Грез и урон, нанесенный Китэйну, с помощью Искусств, в результате воздействия зверей или химерических предметов, становится реальным после возвращения в мир смертных.

Опасная, но поразительная и восхитительная, Ближняя Греза и её достопримечательности являются более узнаваемыми и пригодными для понимания подменышами, чем другие части Земель Грез. Это объясняется тем, что Банальность проникает из близлежащего мира смертных, придавая хаосу мечтаний определенную упорядоченность. Тем не менее, Банальность обычно теряет свою силу по мере продвижения к дальним пределам Ближней Грезы. Таким образом, чем дальше Китэйн путешествует по Грезе, тем более странной и бессмысленной она становится. Немногие подменыши осмеливались выходить за пределы Ближней Грезы. Эти смельчаки обычно считались безумцами. Те, кому удавалось вернуться, часто соответствовали этому определению.

Дальняя Греза

Дальняя Греза начинается там, где заканчивается Ближняя Греза, хотя границы между двумя этими мирами иногда бывает довольно сложно определить. Этой части Земель Грез можно достичь только с помощью портала, хотя даже это может быть достаточно опасным и неприятным делом. Здесь становится гораздо сложнее идти по Серебряному Пути, и он иногда исчезает, или разрывается, снова появляясь в другом месте. Путешествие через Дальнюю Грезу является опасным даже при условии использования порталов, так как это королевство отличается хаотичной и непредсказуемой природой. Только самые могущественные порталы достигают этой части Грезы.

Среди многочисленных опасностей этого королевства выделяются кошмарные существа, которые скрываются в своих логовах, разбросанных по Дальней Грезе. Здесь так же можно найти странных существ с Аркадии, освобожденных благодаря ослаблению врат Аркадии после их закрытия, произошедшего около 600 лет назад. Предсказать их природу, мыслительные процессы или реакцию на что-либо, подменышам практически невозможно.

Хотя некоторые из них могут предложить совет или убежище, другие с радостью обзаведутся рабами-подменышами или посчитают странников, оказавшихся на их территории, подходящими объектами для своих кровавых развлечений.

Если пребывание в Ближней Грезе напоминает путешествие в сказку, то странствие по Дальней Грезе скорее напоминает пребывание в стране мифов или легенд. Некоторые подменыши уходят в Дальнюю Грезу для того, чтобы отринуть власть аристократии, хотя это может повлечь за собой неприятные последствия, так как именно Ши хранят большую часть знаний об этом королевстве. Кроме того, тот, кто остается в Грезе слишком долго, в конце концов, становится жертвой Бедлама. Немногие из наиболее могучих фей или химер могут выжить в этом загадочном королевстве на протяжении времени, необходимого для того, чтобы чувствовать себя здесь, как дома. Тот, кто оседает в Дальней Грезе, оказывает значительное влияние на окружающую территорию. Здесь довольно много разумных химер. Сложно сказать, отвечает ли земля на потребности химерических зверей, или это звери собираются в наиболее комфортных частях Дальней Грезы. В Дальней Грезе нет ничего определенного, за исключением того, что неопределенность лежит в основе всего этого королевства.

При этом Искусства здесь действуют еще более эффективно, и знакомые разновидности колдовства иногда обретают дополнительные эффекты, которые едва ли можно увидеть в мире смертных. Заклинания Странствий могут сопровождаться клубами дыма, громовыми раскатами или порывами ветра; в результате применения заклинаний Правления может появляться ореол света или отдаленный звук фанфар. До сих пор неизвестно, является ли это результатом присутствия незначительного количества Банальности, воздействием Дальней Грезы или последствиями чрезмерно активного воображения самих подменышей.

Это хаотичное королевство может использоваться для путешествия в места столь далекие, что в обычных условиях их достижение не представлялось бы возможным. Некоторые подменыши, путешествовавшие по Дальней Грезе, рассказывают о том, что они проводили целые годы в поразительных странствиях, тогда как после возвращения в Ближнюю Грезу, а после этого в мир смертных, они понимали, что прошло всего несколько мгновений.

Дальняя Греза так же является отправной точкой древних врат, ведущих в Глубокую Грезу, хотя эти врата обычно всегда оберегаются магическими зверями или ловушками, а то и особыми испытаниями, оставленными здесь Ши, желающими защитить свои королевства. Здесь можно найти сфинкса, загадки которого скрывают ключ к открытию врат - или к гибели подменыша. Тем не менее, в этих загадках необязательно должен присутствовать смысл. Вдали от мира смертных, логика начинает исчезать, и два плюс два не всегда равняется четырем в Дальней Грезе. В ловушки попадается только тот, кто активно ищет их, и целью испытаний может быть вызов реакции на что-то, а не обязательно правильные действия. Но при всем при этом неправильные действия могут привести к ужасным последствиям. Существа, подобные драконам и единорогам, обитают в этом королевстве, и об их силах и возможностях говорится только в самых старых сказках, из которых они и произошли.

Глубокая Греза

Королевства Глубокой Грезы являются наименее упорядоченными. Всего несколько порталов достигает Глубокой Грезы, и эти немногочисленные врата могут быть использованы только теми, кому известны тайны их открытия. Изолированные от Банальности, королевства Глубокой Грезы пребывают в постоянном хаосе, реагируя на потребности и стремления одного мгновения. Очень редко эти потребности принимают во внимание странников, забредающих в эти королевства. Вместо этого, их первопричиной является необходимость защиты скрытых мест Глубокой Грезы от вторжения, что достигается

с помощью сокрытия путей иллюзиями и изменения реальности, причем все это, безусловно, запутывает тех, кто не принадлежит к этому месту. Однако даже некоторые из исконных обитателей Глубокой Грезы могут заблудиться на этих полях хаоса.

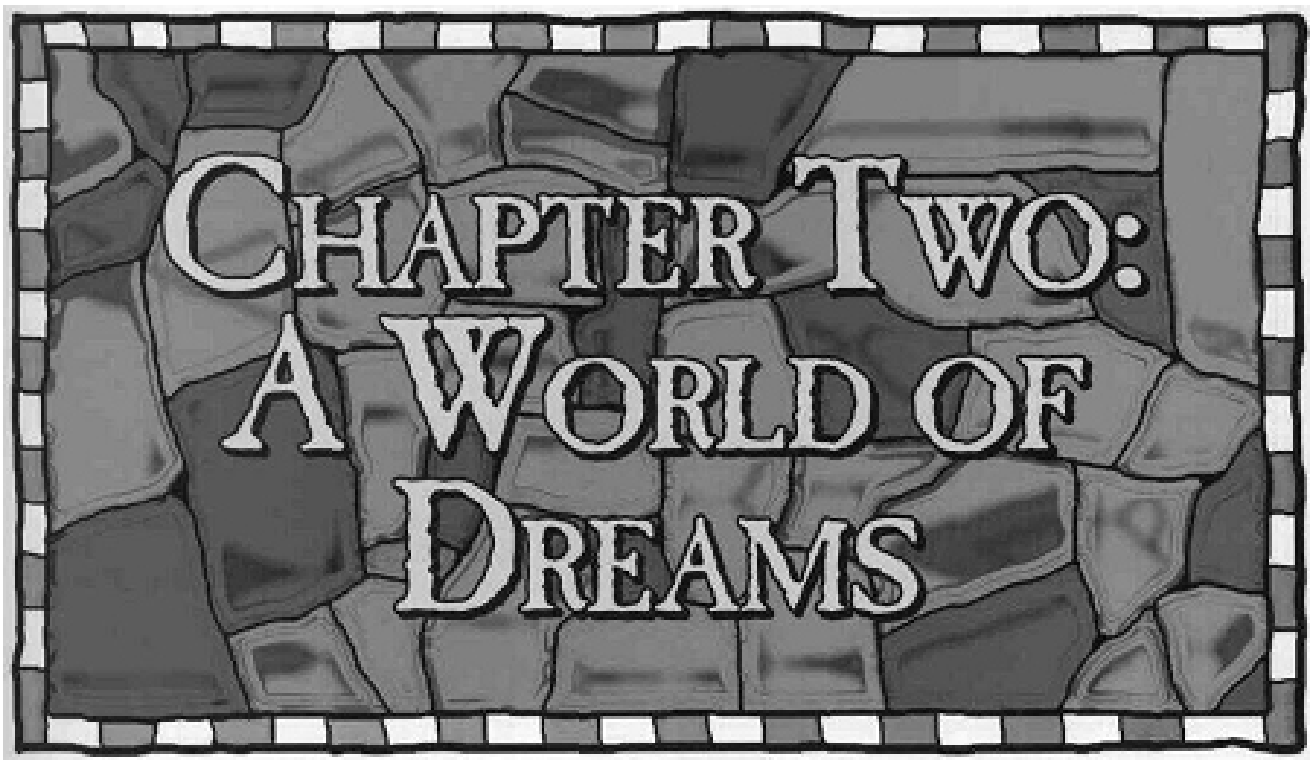
Считается, что в центре этого королевства находится Аркадия, но это может быть еще одной иллюзией. Никто еще не забирался так далеко, или, по крайней мере, никто из тех, кто начал свое путешествие из Земных королевств не возвращался для того, чтобы рассказать об этом. Аркадия может вообще не быть истинной родиной фей, а всего лишь иллюзией, созданной Туманами. Существует множество райских мест в пределах Глубокой Грезы и множество кошмарных королевств адской жестокости и поразительной мерзости.

Практически все может произойти здесь. Наименее логические вещи с наибольшей вероятностью произойдут здесь. Логика грез (если такая вообще существует) преобладает в пределах Глубокой Грезы, так как это королевство представляет собой физическое и духовное проявление глубочайшего источника творческого бессознательного. Могущественные мечты смертных, которые конфликтуют друг с другом, находят здесь свое выражение, иногда в одном и том же пространстве. Подобно ландшафту, который предстает перед нашими глазами во снах, кажущиеся никак не связанными места накладываются друг на друга без какого-либо смысла. Вещи, происходящие здесь, не имеют какой-либо связи друг с другом. Здесь практически нет понятия "причина-следствие". Некоторые действия не имеют последствий или последующих реакций, тогда как другие происходят в ответ на действия, которые еще не были совершены. Люди погружаются в символические представления и принимают отношения, которые в действительности не существуют.

Каким-то ужасным образом, Глубокая Греза объединяется воедино некими "космическими" объединениями, а её важнейшие правила определяются только их близостью друг к другу. Некоторые существа и предметы существуют в этом королевстве, независимо от фей. Они являются частью этого места, и не могут быть изгнаны просто потому, что подменыши не хотят встречаться с ними. С другой стороны, реальность всегда является чем-то субъективным.

Подменыши часто находят в этом королевстве то, что они ожидают (или боятся) обнаружить. Существуют ли эти вещи до того, как подменыши приходят в это королевство, или нет, остается загадкой. Если кто-то может подумать о чем-то, то он найдет это в Глубокой Грезе, в результате чего создается впечатление, что это нечто было вызвано из небытия в ответ на его мысли. Пугающей стороной этого феномена является то, что последствия преображения созидательного Гламура не всегда отвечают желаниям и сознательным желаниям творца. Вместо этого, он обретает свою собственную жизнь, реагируя на скрытые желания, страхи и подсознание подменыша в такой же мере, как и на его стремления. Если Ближняя Греза является историей, а Дальняя Греза - мифом, то Глубокая Греза является воплощением самих грез, а грезами редко можно управлять или руководить - это свойственно только Банальности.

W.
EUROPE
Spain
AFRICA
N. ATLANTIQUE
Eshu



Кто вслед за Фергусом готов
Гнать лошадей во тьму лесов
И танцевать на берегу?
О юноша, смелее глянь,
О дева юная, воспрянь,
Оставь надежду и тоску.
-Вильям Батлер Йетс,
"Кто вслед за Фергусом готов?"

Рожденные воображением и выросшие в пламени фантазии, подменыши являются порождениями огня и страсти, но так же и глубокой печали и невыразимой тоски. Все аспекты этих существ, которые являются нынешними наследниками древней расы фэйри, описаны на последующих страницах. Из этой главы вы узнаете, как возникли подменыши, разберетесь в их сложной истории и нынешнем обществе. Здесь лежит мир, состоящий исключительно из грез, видений, иллюзий и надежды.

Смертный мир против Магического

И эта красота дает совет
Божественною пребывать, родиться
От неба, словно Дух, кем создан свет
И первой – красота, его царица.
-Эдмунд Спенсер, "Аморетти"

Смертный и магический миры существуют параллельно, пребывая в постоянном контакте. Большую часть времени два этих королевства игнорируют друг друга, но время от времени они сталкиваются. Границы нарушаются, и магические элементы находят свою дорогу в сознание смертных, или же обитатели "реального" мира неожиданно обнаруживают, что их окружают странные и загадочные образы.

Феи постоянно борются за то, чтобы вернуть Летние Земли, безмятежную страну, которая некогда представляла собой идеальный союз между реальностью и грезами – реализацию этих

грез. Некоторые верят, что в этом случае магическое королевство снов, Аркадия, соединится с миром смертных, что повлечет за собой возрождение магии, которое спасет мир людей от застоя, переходящего в медленное разложение.

Хотя люди отрицают существование фей, относя их к легендам и детским сказкам, сам факт существования подобных историй говорит об отчаянном желании поверить в невозможное. Многие люди хотят поверить в том, что чудесные существа, подобные феям, существуют, но неумение верить в то, что нельзя ощутить или увидеть, подводит их. На самом деле, большая часть смертных едва понимает, чего она хочет, так как банальный мир говорит им, что поиск непостижимого или духовного успокоения является пустой тратой времени и энергии.

Роль Подменышей

В Мире Тьмы находится очень мало места для грез. Люди существуют в реальности, которую они могут объяснить рационально, но все еще не могут понять. Все "великие" организации рассказывают им о том, что добрые умирают молодыми, отважные возвращаются домой в гробах, и только финансово обеспеченные выживают. Мечты – такие, какие они есть – приходят к людям в очищенных и должным образом запрограмированных пакетах: карьерные мечты, денежные мечты, мечты об отдыхе и виртуальные мечты.

Для большинства людей мечты являются роскошью, которую они не могут себе позволить. Молодые люди думают только о будущей работе или, если им повезло, о том, как делать наименьшее количество работы, получая за это максимальное количество денег. Кроме того, когда тебя влечет карьера военного, то все остальное кажется глупым и пустым. Старики испытывают только тоску, и общество оборачивается к ним спиной. Даже те люди, которые заставили говорить о себе – генеральные

директора кампаний, рок-звезды, наркобароны, политики – однажды понимают, что их окружает только безвкусица и серость. Высокие стремления, некогда руководившие поступками и стремлениями людей, превратились в низкие и ничем не выделяющиеся стремления.

Свет во Тьме

Подменыши излучают надежду в мире, погруженном в серость. Воплощая в себе фантазию и способность мечтать, эти последние представители великой расы защищают и воспитывают тех, в ком еще сохранились остатки воображения и стремления к чуду. Без них бы, реальность мира смертных обрушилась под весом своей собственной Банальности, не веря в то, что нельзя увидеть и к чему нельзя прикоснуться.

В древние времена, феи выступали в качестве муз, вдохновляя художников и музыкантов, ремесленников и философов, пророков и лидеров, помогая им расширять границы своих разумов и сердец, впуская в них новые мысли и шедевры. Теперь подменыши играют еще более важную роль. В век, когда наука угрожает магии, сводя её к набору физиохимических реакций или механическому процессу причины и следствия, подменыши заявляют, что реальность невозможно осознать. Они нарушают холодное равновесие чувств, выводя разум за его привычные границы, и противоречат "законам природы", которые пытаются заключить всех обитателей мира смертных в одни и те же рамки.

Подменыши демонстрируют Миру Тьмы, что грезы все еще существуют. Кроме того, как это видно из их имени, они воплощают в себе сущность изменчивости. Реальность не должна оставаться инертной или подчиняться каким-либо правилам. Дети Грезы одним своим существованием нарушают правила и традиции будничной жизни. Их жизни подтверждают то, чего не должно существовать.

Во вселенной Готик-Панка, подменыши должны вести себя очень осторожно, так как опасность угрожает им со всех сторон. Могучие силы противостоят любым изменениям, угрожающим существующему порядку. Грезы являются губительными, так как они противоречат известному нам миру. Подменыши, даже самые традиционные, выступают в качестве революционеров и мятежников, подрывая строгие основы современной жизни. Они позволяют людям переживать те редкие моменты, когда кажется возможным исцеление всех болезней мира – когда люди думают, что они еще могут спасти леса, накормить голодных и найти дома для всех других людей – и приносят свет фантазии в затененные углы королевства смертных.

Хранители Грезы

Если бы подменышей не существовало, то мир медленно и неотвратимо погрузился бы в необузданное неверие, существуя на основе смеси фактов и доказуемых свидетельств. Люди продолжали бы размножаться и враждовать друг с другом из-за нехватки свободного пространства, устраивая войны для того, чтобы добиться новых земель и богатств, но надежда о чем-то более высоком навсегда покинула бы их.

Будучи изгнанниками мира, в который они больше не могут войти, подменыши всегда стремятся к тому, что для них недостижимо. Это существа огромной скорби, как впрочем, и красоты, и не все мечты, которые они воплощают в себе, являются счастливыми. Но именно эта скорбь заставляет их стремиться к невозможному – к воссоединению Аркадии и королевства смертных, в результате чего возникнет новая (или воссоздаться очень старая) реальность, в которой грезы и реальность станут одним целым. Именно ради этого и существуют подменыши, пускай даже они не всегда осознают это. Они являются хранителями воспоминаний о времени, когда было возможно все, во

всяком случае, до тех пор, пока кто-то мечтал об этом.

История Фей

I often think I would put this belief in magic from me if I could, for I have come to see or to imagine, in men and women, in houses, in handicrafts, in nearly all sights and sounds, a certain evil, a certain ugliness, that comes from the slow perishing through the centuries of a quality of mind that made this belief and its evidences common over the world.

- William Butler Yeats, "Magic"

Мифическая Эра

В самые древние времена, называющиеся Временем Легенд, мир снов существовал рядом с миром смертных. Две этих реальности не разделяли никакие барьеры, и магические энергии свободно проходили через земли людей. Там, где эти энергии соприкасались с деревьями, скалами или зверями, возникали странные и прекрасные существа. Феи – дети Грезы – свободно перемещались между границами обоих королевств, обитая среди человеческих племен, которые скитались по поверхности земли, и обучая этих недолговечных и энергичных существ искусству грез. Эта способность создавать новые вещи из разрозненных надежд и идей, возникающих в глубоком сне, помогала поддерживать связи между Аркадией, королевством снов, и миром смертных. Передавая секрет своего существования – грезы – человечеству, феи надеялись обеспечить свое выживание и существование. Порожденные грезами, они существовали благодаря силе воображения, поддерживающей их.

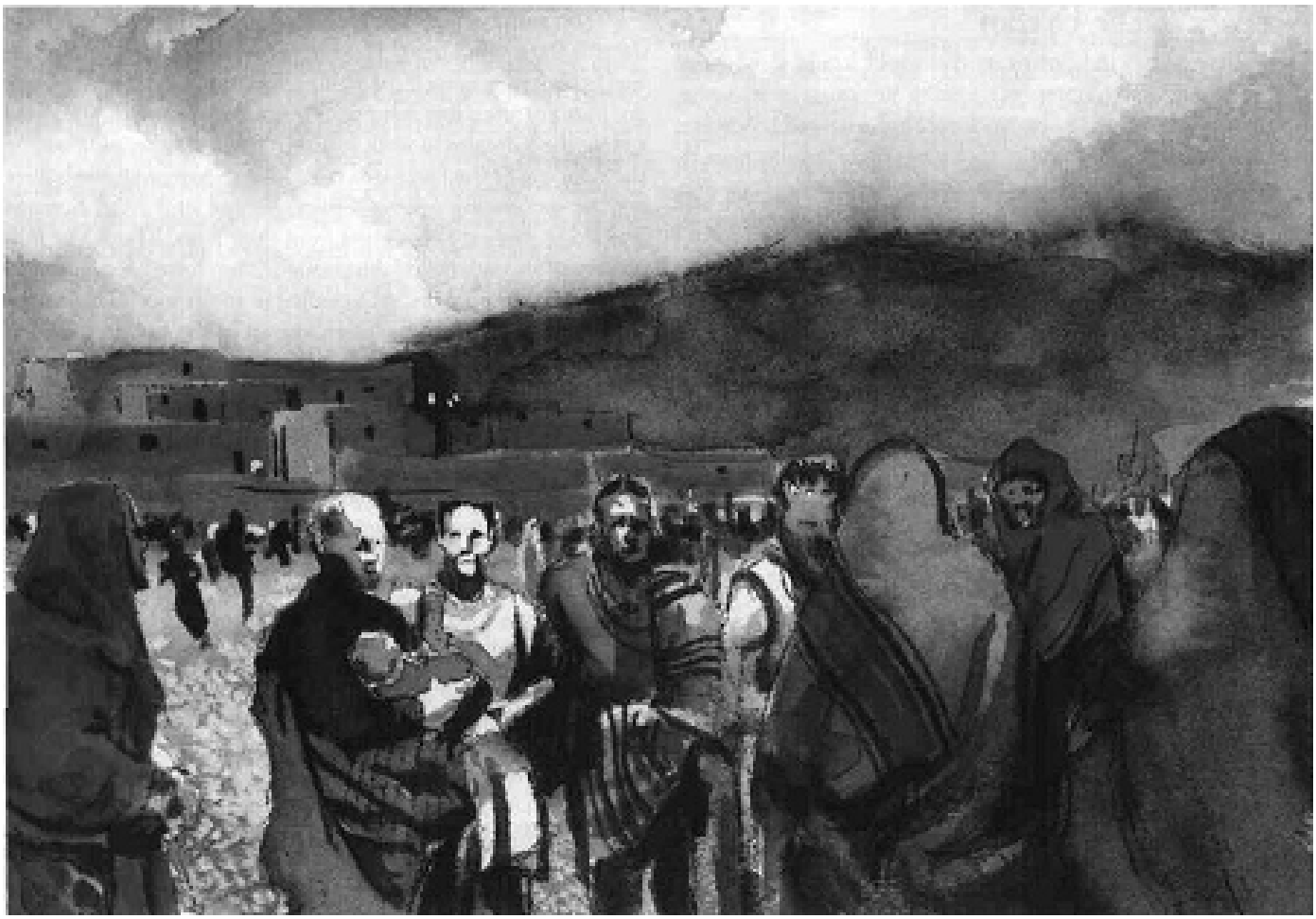
Время от времени дети Грезы показывались смертных в различных обличьях, причем облики фей были такими же многочисленными, как и грезы, из которых они появлялись. В некоторых землях, феи стали богами Сынов Адама и Дочерей Евы; их способности к обману и чародейству заставляли многих людей бояться и любить их. В Ирландии деяния древних фей, которые называли себя Туата Де Даннан вызывали восхищение и благоговение в сердцах смертных, в результате чего рождались легенды, которые существовали еще на протяжении долгих лет после их ухода из материального мира.

Слишком многие феи считали людей не более чем обычными игрушками, проводниками грез (или кошмаров). Впечатлительные умы смертных не имели защиты от непостоянных привязанностей и вспышек ярости этих богоподобных существ. Одновременно с тем, как люди учились грезить, они учились, и страшиться своих грез. Именно этот страх привел к падению фей, так как Золотой Век Легенд сменился последующими Серебряным, Бронзовым и Железным Веками, и постепенно люди научились защищаться от своих страхов. Подобная самозащита положила начало постепенному отделению Грезы от мира смертных и вызвала феномен, известный, как Разъединение.

Разъединение

Некоторые говорят, что Разъединение наступило одновременно с Железным Веком, когда люди научились создавать надежное оружие, способное наносить ужасный вред, как смертным, так и бессмертным противникам. Другие считают, что этот процесс начался с того момента, когда люди научились мечтать, ибо вместе с этим они научились отрицать свои мечты, забывая при свете дня о призраках, которые приходили к ним по ночам. Когда бродячие племена стали оседлыми сообществами, города привязали людей к одному месту, окружив их домами из дерева и камня. Сама реальность стала переходить в одну, неизменную форму. Мечты – и Истинные Мечтатели – стали исключением из правила. Постепенно королевство смертных и Греза начали разделяться, так как люди стали возводить барьеры неверия и стены объяснений между порождениями своей фантазии и собой. Тем не менее, случившегося уже невозможно было исправить.

Способность грезить, однажды дарованную людям, уже невозможно было отобрать.



Тир-нан-Ог

Разъединение началось в первозданных землях Европы и Ближнего Востока, где империи Месопотамии, Египта, Греции и Рима засеяли семена того, что со временем стало называться феодализмом, и волны "прогресса", известного, как Западная цивилизация. Другие части мира, особенно континенты Северной и Южной Америки, начали отдаляться от Грезы только через некоторое время.

В этих землях, лежащих вдали от ледяных пальцев Банальности, фэйри и люди все еще жили в близкой гармонии друг с другом. Они уважали друг друга, и в большинстве своем взаимодействовали мирно. Фэйри Северной Америки – именуемые нуннехами – помогали людям своим Гламуром в случаях крайней необходимости. В свою очередь, человеческие племена почитали "невидимых людей " с помощью особых грез и ритуалов. Некоторые из фэйри этих земель исполняли особенные ритуалы для того, чтобы даровать особенно благородным людям детей, рожденных Грезой, детей, которым суждено было стать великими лидерами и послами между двумя мирами.

Легенды об этих западных землях достигли угнетенных фей Европы и Средиземноморья. Зов Тир-нан-Ога, Летних Земель, заставлял некоторых беглецов, желающих уйти от Разъединения, проходить через троды в поисках светлых, мирных земель, еще не затронутых неверием и холодным железом. Если новоприбывшие приходили с мирными намерениями, то коренные фэйри принимали их и заключали договоры о дружбе, разделяя свои земли с незнакомыми им Китэйнами и обучая их, как собирать Гламур в новой земле. Вскоре крепости фэйри поднялись на вершинах скалистых гор и в глубинах нетронутых лесов, бросая вызов великим дворам фей, оставшихся в Европе и Азии, и пытающихся выжить в мире, который все сильнее наполнялся Банальностью и становился все враждебнее и враждебнее. Начало этого исхода означало приближение следующей фразы гибели магии фэйри – Раскола.

Феи, которые когда-то контролировали мечты людей, внезапно обнаружили, что они неразрывно связаны с фантазией смертных. Их жизнь начала напоминать существование человеческого общества, и, вскоре, феи начали изменяться для того, чтобы отвечать грезами развивающегося человечества. Вожди фэйри стали королями, воины фей превратились в рыцарей, а их земли стали замками и феодальными поместьями. Схожим образом, войны и конфликты между человеческими племенами – ставшими теперь народами – самым худшим образом отразились на мире Грезы.

В результате этого, фэйри начали создавать защиты от нежелательных грез людей. Так возникли Туманы, призванные укрыть разумы смертных для того, чтобы их грезы не могли проникнуть из королевства смертных в Аркадию. Но это только усилило разрыв между двумя королевствами.

Основание Инквизиции в 1233 стало кульминацией Разъединения, так как церковные пуристы стремились изгнать все нежелательные им элементы сверхъестественного – включая фэйри – из своего мира. Для того, чтобы защитить себя от виселиц костров, феи начали отступать все дальше и дальше в Грезу, иногда полностью отделяясь от смертного мира или ограничивая свое передвижение между мирами определенными днями, подобными Самхайну (Кануну Дня Всех Святых), Бельтайну и Дню Летнего Солнцестояния. Другие фэйри решили воспользоваться тродами, бежав из Европы в поисках новых земель, до которых еще не добралась Банальность.

Раскол

В конце концов, нити, связывавшие Грезу со смертным миром, истончились настолько, что начали разрываться одна за другой. Финальный разрыв между двумя королевствами стал называться среди фей Расколом, так как он не только разорвал тонкие связи между Аркадией и королевством людей, но и расколол мечту о том, что Разъединение можно обратить вспять.

Термин “Раскол” обозначает одно неожиданное и катастрофическое событие – подобное землетрясению или падению ядерной бомбы – но на самом деле, Раскол представлял собой процесс небольших катастроф, так как одни за другими врата, которые связывали Аркадию со смертным миром, ветшали и разрушались, перекрывая фэйри доступ к Грезе.

Большая часть мудрецов считает, что вспышка Черной Чумы в 1347 послужила катализатором Раскола. Между 1347 и 1351, 75 миллионов людей в Европе — включая треть населения одной только Англии — стали жертвами этого смертоносного заболевания. Волна страха и отчаяния, которая прокатилась в это время по миру, отразилась в Туманах и обрушилась на королевства фэйри.

В 14-ом столетии мир переживал родовые схватки новой эры. Пророки разума, труды которых привели к Ренессансу и развитию современных научных теорий, пытались навсегда избавиться от загадочных и неконтролируемых событий, подобных пандемиям. Обычные люди находили спасение в религии, забывая свои старые убеждения ради спокойствия и удобства, предоставляемых им Церковью, представляющей собой организацию, в которой не было места магии, отличающейся от её собственной.

По мере того, как одни врата за другими превращались в ничто или рассыпались на кусочки, исчезающие после первого же столкновения с грубой серостью, дети Грезы понимали, что бездействие может привести к всеобщей гибели. В годы, следующие за Расколом, все фэйри пошли по одному из трех путей, которые навсегда определили их судьбу.

Некоторые отступили в свои места силы, фригольды или долины фэйри, и с помощью великих ритуалов магии фей закрыли себя от мира смертных. Эти фэйри, которые стали

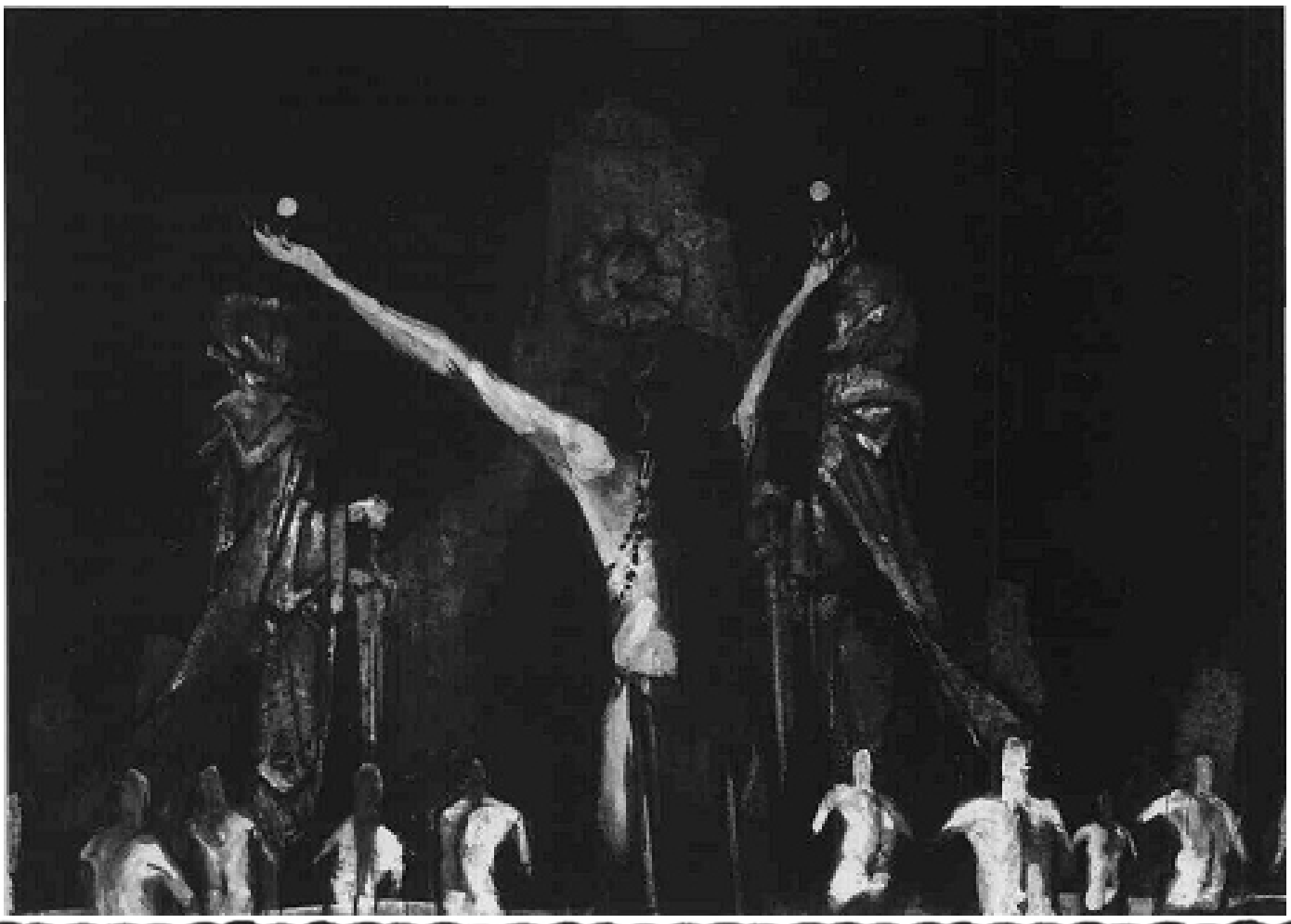
называться Забытыми, до сих пор живут в их застывшем мире.

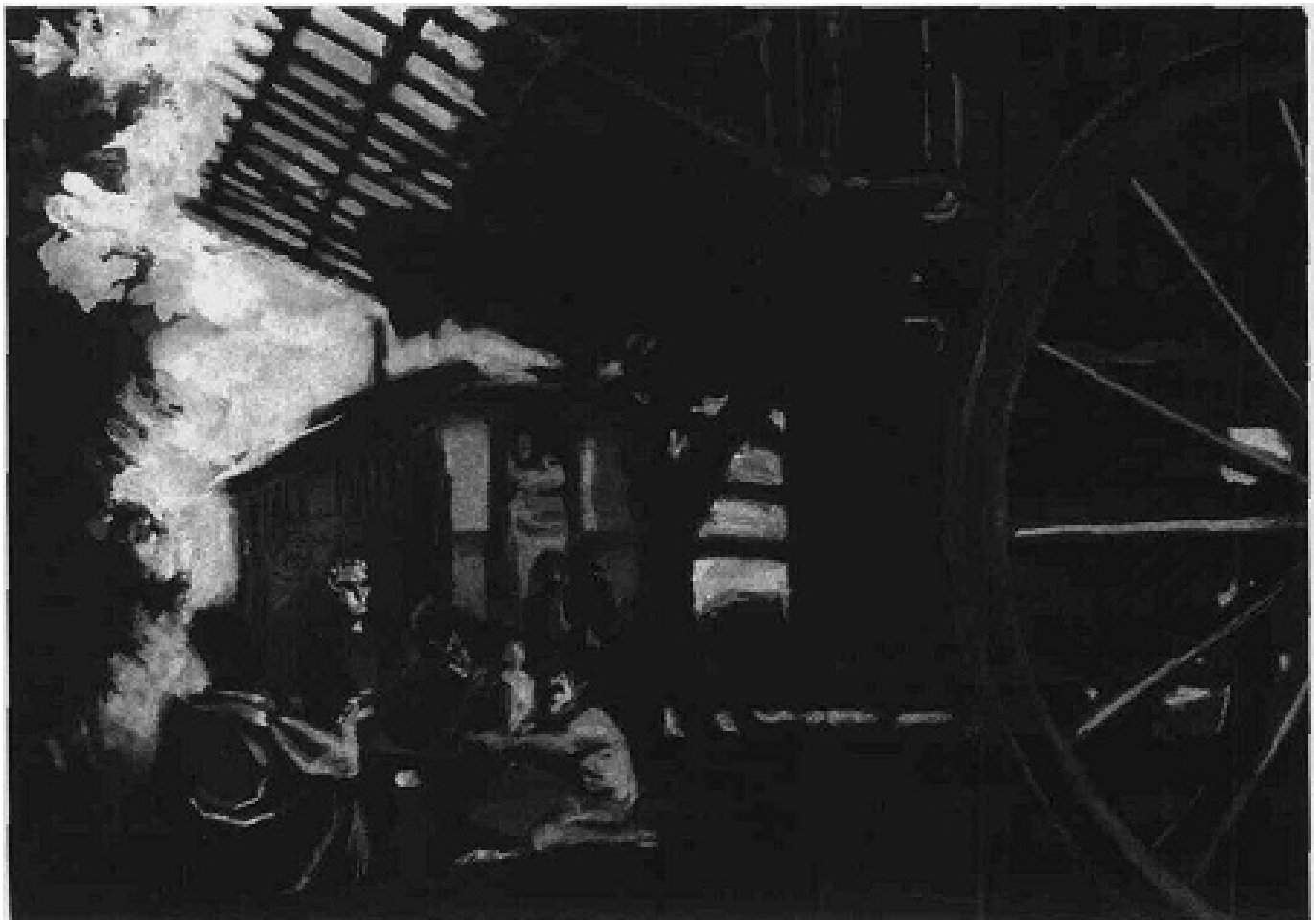
Большая часть Ши за незначительным исключением бежала на Аркадию через оставшиеся врата. В некоторых случаях возле разрушающихся порталов вспыхивали яростные сражения, так как обезумевшие Ши дрались за право перейти в Грезу до того, как врата закроются навсегда. В легендах фэйри говорится, что Серебряные Врата вместе с их фригольдом, Двором Всех Королей, были последними из закрывшихся врат, и что именно это стало окончанием Эры Фэйри.

Многие из обывателей — подобные эшу, троллям, богганам и пакам — обнаружили себя заточенными в мире смертных, брошенными там паниковавшей аристократией, которая беспокоилась не о своих подданных, а исключительно о собственном выживании. Эти брошенные фэйри попытались адаптироваться к ледяному миру суровой реальности. Когда Банальность прокатилась по миру, больше не сдерживаемая разорванными связями с Грезой, феи, которые не могли или не захотели возвращаться на Аркадию, подверглись ужасному преображению, скрыв свою истинную природу пологом Банальности, который позволял им существовать в мире, который больше не верил в них. Они стали подменышами и на протяжении следующих шести столетий отчаянно боролись за сохранение частичек Грезы.

Междуцарствие

После Раскола наступило время, известное, как Междуцарствие, которое повлекло за собой огромные изменения, как в реальности людей, так и в реальности фей. Человечество снова обрело древнюю мудрость греческих и римских мыслителей, и постепенно перешло от религиозного фанатизма к научным экспериментам и рационализму. Эра Великих Географических Открытий сменилась Эрой Изобретений; в это время были





открыты новые земли и новые идеи привели к прорыву в науке, который облегчил людям жизнь, превратив крестьян в рабочих, а королей – в индустриальных баронов. Человечество вошло в эру быстрого прогресса и социальных переворотов.

Подменыши, оказавшиеся в телах смертных, и только косвенно связанные со своими истинными сущностями, подвергались гораздо более опустошительным, хотя и не менее многообещающим, изменениям, чем люди. Отбытие Ши оставило фей-простолюдинов без социальных структур, на которые они привыкли полагаться. Исчезли аристократические дома, лорды и леди, рыцари и системы феодальных владений, которые объединяли общество фэйри. Предоставленные самим себе, подменыши начали объединяться в небольшие группы для взаимной защиты, пытаясь стать частью человеческих сообществ и скрывая свою истинную природу от людей и, иногда, друг от друга.

После возникновения городов, заменивших феодальные твердыни, многие подменыши вынуждены были стать людьми дороги. Неспособные привыкнуть к быстрой урбанизации человеческой жизни, они переходили из селения в селение, присоединяясь к странствующим циркам, бродячим актерам и труппам менестрелей. В компании этих пестрых элементов человеческого общества, многие из которых были уродцами или изгнанниками, простолюдины могли найти приют, а так же реализовать свои творческие порывы. Кроме того, все эти люди становились устойчивыми источниками Гламура, которые помогали фэйри сохранить ту слабую связь с Грезой, которая все еще сохранялась, несмотря на все попытки мира окончательно разорвать её. Многие традиции, которые сейчас характеризуют общество подменышей, возникли именно тогда, в результате чего названия многих Искусств и традиций связаны с терминологией цирка и театра.

Путь Подменыша

Я сшил из песен плащ,
Узорами украсил
Из древних саг и басен

— Вильям Батлер Йетс, "Плащ"

Для того чтобы выжить в мире, наполненном Банальностью и отделенном от Грезы, феи, которые были заперты в королевстве смертных в результате Раскола, разработали способ уберечь своих хрупкие души от жестокости окружающего мира. Этот процесс, известный, как Путь Подменыша, состоял в создании оболочки смертности, которая выступала в качестве вместилища духа фэйри. Подобно тому, как люди использовали одежду в качестве защиты от воздействия стихий, подменыши решили использовать смертную плоть в качестве защиты от Банальности.

Первое поколение прикованных к Земле фей просто маскировалось под людей, скрывая свою истинную природу с помощью слоев Гламура, пронизанных незначительными вкраплениями Банальности. Таким образом, они могли сойти за людей – пускай и весьма эксцентричных. Этот метод срабатывал только до тех пор, пока замаскированные фэйри ограничивали свое общение со смертными, тем самым, уменьшая до минимума взаимодействие с человеческим неверием. Для того чтобы полностью адаптироваться к новой окружающей среде, требовалось более постоянное и надежное решение.

Путем долгих проб и ошибок, фэйри, наконец, научились помещать свои души в тела детей или младенцев, оказываясь в смертных телах без замены душ смертных своими. Обитая в плоти смертных, подменыши могли избежать уничтожения Банальностью. Тем не менее, для достижения этого, Китэйны должны были пожертвовать знанием о своей истинной природе, которое должно было спать до тех пор, пока они не завершат свой Кризалис.

Тем не менее, от старых привычек очень сложно отказаться, и потому многие простолюдины продолжали испытывать необходимость в существовании высшего класса, который мог бы устанавливать стандарты и привносить определенный порядок в их преобразившуюся жизнь. В результате этого некоторые Китэйны из числа простолюдинов взяли себе старые титулы и заняли опустевшие феодальные владения, создав особую классовую прослойку, которая заняла место ушедших Ши.

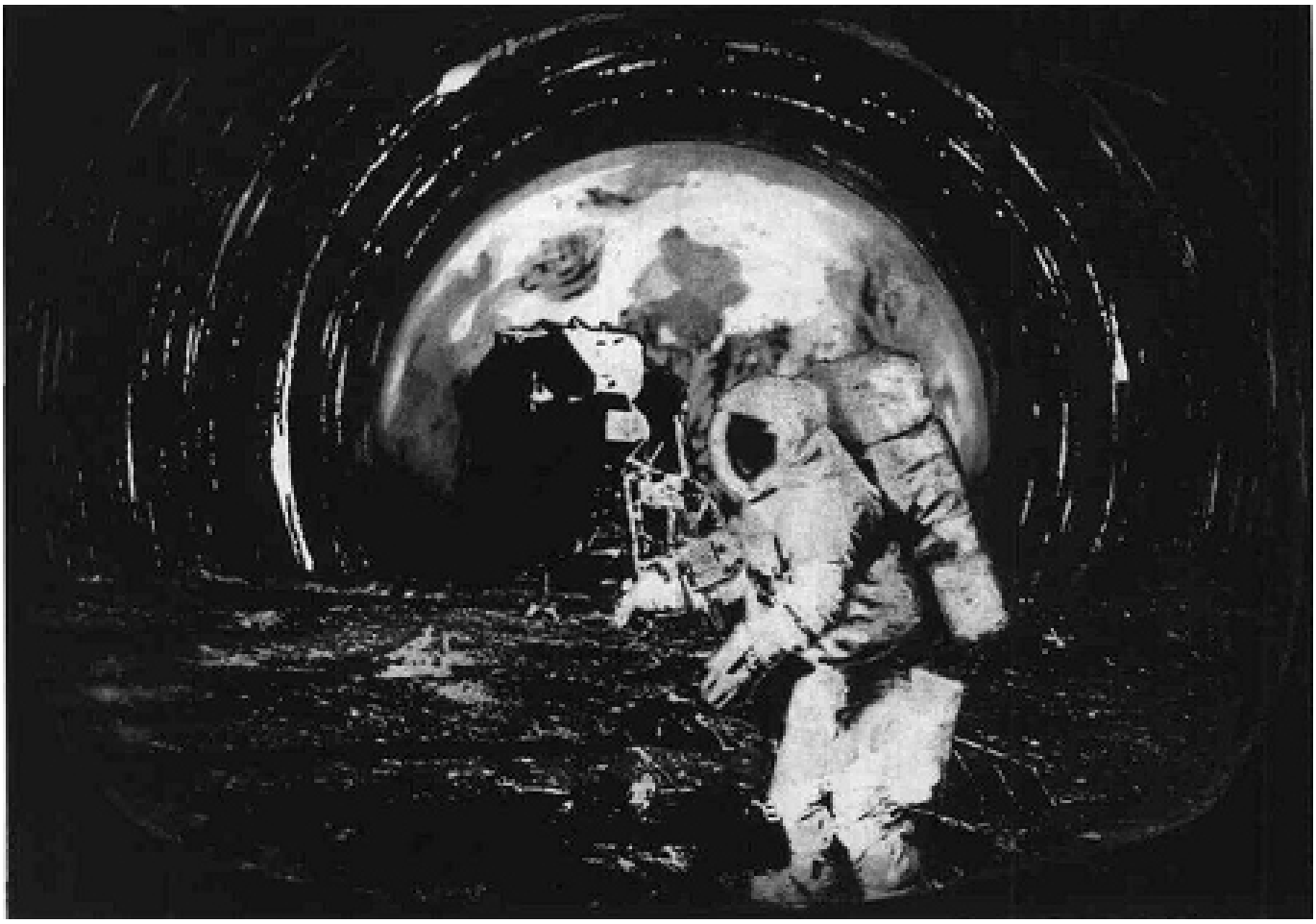
Договор

До Раскола Благие и Неблагие феи постоянно соперничали друг с другом. Несмотря на соглашение между двумя Дворами, которое позволило разделить год на две части, в результате чего Благие и Неблагие правили на протяжении летней и зимней половин, конфликты продолжали возникать довольно часто. Для того чтобы выжить, Благие и Неблагие феи были вынуждены забыть о своих противоречиях. Заключив беспрецедентное соглашение, известное, как Договор, Дворы установили мир и согласились забыть о вражде "на неопределенный срок". Неблагие подменыши могли свободно перемещаться по Благим территориям, тогда как Неблагие фригольды открыли свои границы для Благих странников.

По мере того, как два Двора все больше и больше общались друг с другом, каждый из них принимал определенные обычаи другого, в результате чего общество подменышей превратилось в смесь Благих и Неблагих идеалов и концепций. Закон, порядок и честь научились сосуществовать с хаосом, беспорядком и импульсивностью – и эта динамическая смесь противоположностей продолжает существовать и по сей день.

Возрождение

Холодные века тянулись медленно и печально. Наука и разум прокладывали для человечества путь, ведущий в Эру Технологии. Одна за



одной загадки вселенной становились жертвами микроскопов и телескопов, раскрывая микрокосмос теории атома и макрокосмос постоянно расширяющихся галактик. По мере того, как дороги чудес закрывались, ибо загадки и фантазии исчезали с каждым новым открытием, подменыши отступали в крошечные пристанища Гламура, сохранившиеся на Земле, и шептали о приближении Бесконечной Зимы, времени окончательного триумфа Банальности.

Но затем произошло чудо. 21 июля 1969 года миллионы людей по всему миру в восхищении следили за тем, как астронавты высаживаются на луну. Выброс Гламура после долгих веков забвения заставил мир содрогнуться, так как в сердцах всех этих людей одновременно пробудилось ощущение чуда. Из железного лона науки, снова родилась – пускай даже на одно мгновение – магия.

И этого мгновения хватило. Волна Гламура распахнула врата на Аркадию, пробудив троды фэйри, которые были закрыты со времен Раскола. Появились забытые фригольды, величие которых возродилось благодаря тому, что мечты человечества о достижении других планет, наконец, исполнились.

Возрождение Гламура отразилось и по другую сторону Грезы в древних королевствах фэйри Аркадии. Сияющее воинство Ши вернулось в мир, пройдя через открывшиеся врата для того, чтобы бросить вызов реальности, оказавшейся очень отличной от той, которую они покинули много веков назад. Большая часть этих Ши была изгнанниками, так как в Аркадии произошел бурный переворот, который повлек за собой изгнание пяти из 13 домов, бежавших из мира смертных. Туманы скрыли воспоминания этих Ши, оставив им только знание о том, что они были изгнаны из Аркадии в качестве наказания за участие в каких-то ужасающих беспорядках, происходивших на их родине.

К сожалению, выброс Гламура, вызванный полетом на Луну, не мог одновременно исправить весь тот вред, который нанесли миру долгие века неверия. Двери на Аркадию

вновь захлопнулись. Ши были вынуждены действовать быстро и жестоко для того, чтобы помешать Банальности уничтожить их. Они обратились к старому, проверенному методу обмена телами со смертными, послав множество ничего неподозревающих людей на Аркадию через врата, которые снова открылись на очень короткое время. С момента Возрождения большинство Ши, которые пришли в мир в качестве изгнанников и отверженных продолжают использовать смертные тела в качестве вместилищ их магических душ. Хотя истинная судьба человеческих душ, лишенных собственных тел, неизвестна, большая часть Ши верит, что эти смертные пробуждаются в Грезе. В других случаях прибывшие Ши предпочитали помещать свою истинную сущность в тела очень маленьких детей или младенцев, существуя с ними в симбиозе, вместо того, чтобы захватывать тела смертных.

Хотя Возрождение, как начали называть возвращение Ши, происходило повсюду, большая часть аристократов фэйри вошла в мир там, где приток Гламура был сильнее всего. Ирландия, Британские Острова и другие части Европы излучали достаточно Гламура для того, чтобы привлечь многих Ши, но большая часть аристократии оказалась в Америке. В 1969, Западное Побережье пережило настоящую революцию. В Сан-Франциско наступил пик Лета Любви, в результате чего город превратился в маяк Гламура, на свет которого ринулись возвращающиеся Ши.

После этого Ши начали быстро распространяться по миру смертных. Прозвучал кларион, который призвал простолюдинов-Китэйнов выйти из своих убежищ и вернуться на службу Ши. Вернув свои старые фригольды, Ши вновь обрели ощущение власти над миром. Несмотря на тот факт, что за 600 лет их мир изменился, Ши надеялись восстановить древние королевства фей, брошенные ими во время Раскола. Тем не менее, они столкнулись с непредвиденно жестоким сопротивлением общества Китэйнов.

На протяжении многих веков простолюдины выживали без руководства Ши. Новые лидеры заняли, их место, и многие простолюдины научились жить вообще без лидеров. Феодальная система, столько драгоценная для Ши, изжила себя. Её место заняли новые формы правления, основанные на принципах демократии, плюрализма, социализма и других систем, которые противоречили строгой иерархии прошлого.

Хотя некоторые простолюдины склонились перед аристократами, многие другие восстали. За этим последовал сложный период политических маневров и интриг, кульминацией которого стало событие, которое навсегда запятнало репутацию аристократии. В Америке, лидеры простолюдинов, вызванные на встречу во время Бельтайна под предлогом подписания договора с Ши, встретили смерть от холодного железа во время ужасающей резни, известной, как Ночь Холодных Ножей. Все надежды на мирное решение конфликта простолюдинов и аристократии погибли в эту ночь.

Война Соответствия

Власть и править, и мечтать
Власть у глупцов землю отнимать,
Давайте скажем, что люди – правят…
-Пэтти Смит, "Люди владеют Властью"

Простолюдины ответили на резню восстанием, известным, как Война Соответствия. По всей земле начались сражения между аристократами и простолюдинами, которые привели к гибели многих Китэйнов и начали угрожать уничтожением самого общества фэйри. На протяжении трех лет в химерических землях шла война, которая отражалась на мире смертных в виде общественных беспорядков и роста насилия. Хотя простолюдины сражались отчаянно и обладали достаточной энергией и боевым духом, рыцари-Ши превосходили их познаниями в военном ремесле и тактике.

Ши объединились под командованием военачальник Лорда Дафилла из Дома Гвидион.

Прекрасный стратег и яростный воин, который вселял надежду в сердца своих воинов и вызывал ужасную ненависть у своих врагов, Дафилл приносил сияющему воинству победу за победой. Ши методично продвигались от Тихоокеанского побережья на восток. В конце концов, Лорд Дафилл достиг Нью-Йорка, где его силы встретились с лучшими воинами простолюдинов.

В ожесточенной битве на Манхеттене, силы Дафилла столкнулись с Восточной Армией Троллей и Четвертым Пехотным Полком Троллей. Гринвичская Битва началась на Стробери Филдс в Центральном Парке, но быстро распространилась на весь Манхеттен, постепенно разделившись на отдельные уличные схватки. Городские тролли давили на силы Лорда Дафилла до тех пор, пока тем не пришлось отступить и перегруппироваться, закрепившись на станции метро в Таймс Сквере. Во время последующего хаоса, погиб Лорд Дафилл, который был смертельно ранен железным мечом. Его магический клинок, Калибурн, исчез где-то в темных туннелях под городом. Воины простолюдинов напрасно искали его, надеясь объединить с его помощью свои силы. Некоторые говорят, что перед смертью Дафилл успел наложить на клинок заклятье, которое позволило бы отыскать его только достойному наследнику Лорда.

Смерть Лорда Дафилла дала мятежникам новую надежду, и таборы красных шапок и нокеров вышли на улицы, убивая всех Ши, которые оказывались у них на пути. Но во время всего этого ужаса Ши обрели нового лидера. Его появление и приход к власти помогли положить конец Войне Соответствия.

Возвышение Высокого Короля Дэвида

Смертное тело Дэвида Ардри появилось на свет в начале шестидесятых на севере Нью-Йорка. Дэвид и его сестра, Морвен, получили воспитание вместе с группой детей-аристократов, укрытых от ужасов Войны Соответствия Томасом Правдивым, Великим Бардом фей. После смерти Лорда Дафилла Томас Правдивый узнал о том, что его

подопечным угрожает опасность со стороны отряда простолюдинов, желающих пролить кровь аристократов. Бежав от этих убийц, Томас вместе с детьми оказался в самом центре вражеского лагеря, решив укрыться под самым носом у своих врагов, в надежде на то, что там они не заметят их.

В результате этого, в канун Нового Года они оказались в Таймс Сквере, где патруль красных шапок заметил Томаса Правдивого в толпе празднующих людей, которые заполнили площадь. Прямо посреди толпы доблестный бард использовал все свои силы для того, чтобы защитить своих подопечных от жаждущих крови простолюдинов. Во время сражения, Дэвид Ардри внезапно ощутил притяжение Гламура, источник которого был настолько могучим, что он не мог отказаться от того, чтобы последовать к нему. Вскоре юный Ши бросился в самую гущу битвы, сжимая в руках сияющий меч – утраченный Калибурн – и обратил в бегство нападавших, сражаясь плечом к плечу с Томасом Правдивым. Даже самые кровожадные красные шапки бежали, испугавшись возвращения легендарного оружия, которое теперь сияло ослепительным золотым светом. “Стойте!”, крикнул Томас, как друзьям, так и врагам. “Посмотрите в лицо нашему новому королю!”

После этого судьбоносного события, Томас забрал Дэвида, Морвен и всех остальных детей в безопасность двора Королевы Маб в Королевстве Яблок. По Конкордии уже начли распространяться слухи о том, что был обнаружен Калибурн, и что его владелец станет давно предсказанным Высоким Королем фэйри. Сначала Королева Маб отказывалась верить этим рассказам, и высмеяла юного Ши, которого Томас представил ей в её тронном зале. Тем не менее, когда она приказала выставить этого выскочку из своего замка, исполинский серый грифон – символ Дома Гвидион –

появился возле Дэвида и укрыл его своими гигантскими крыльями. “Можешь ли ты теперь отрицать то, что пророчество исполнилось?” Слова Томаса Правдивого звенели от силы гейса правды, скрытого в них. “Сын Грифона и меч, который был утрачен, сойдутся в Доме Яблока”. Перед лицом столь неоспоримых доказательств, Королева Маб признала Дэвида Ардри ап Гвидиона истинным Высоким Королем фэйри.

В течение трех следующих лет, Дэвид и Морвен жили с Королевой Маб в её дворце Каэр Лун в Королевстве Яблок. На протяжении этого времени юный король напряженно трудился над тем, чтобы установить свою власть, как над простолюдинами, так и над аристократами. Сначала он столкнулся с сопротивлением в обоих направлениях. Война Соответствия продолжала бушевать, хотя знамения, связанные с возвращением Дэвидом Калибурна, нанесли смертельный удар уверенности простолюдинов в своей правоте. Несмотря на свою молодость, Дэвид продемонстрировал хорошее политическое чутье и доказал, что действительно собирается заботиться о всех феях, как простолюдинах, так и Ши. Вновь и вновь он успешно отвечал на вызовы аристократов, которые испытывали как его разум, так и владение клинком. Он постоянно отправлял посланцев к лидерам простолюдинов, умоляя их заключить мир ради выживания и процветания всех фей. Стремления Дэвида добиться равноправия и его уважение к достижениям простолюдинов в отношении сохранения Грезы во время Междуцарствия завоевали симпатии даже самых заклятых его врагов.

В конце концов, спустя три долгих года борьбы на полях сражений и споров во дворах и таборах, Война Соответствия подошла к концу. Истинное “согласие” между аристократами и простолюдинов привело к заключению Договора Гармонии. Он гарантировал право Ши править, но при этом признавал практически неограниченные права простолюдинов. Монархи королевств фей согласились допустить простолюдинов в свои тайные советы и принимать предложения групп обычных фей. Договор Гармонии так же позволил аристократам делать представителей простолюдинов членами своих дворов.

Некоторые говорят, что мир, заключенный настолько своевременно и точно представлял собой главную мечту Высокого Короля Дэвида. Очевидно, что главную роль в заключении Договора Гармонии сыграл именно он. Объединив семь королевств Северной Америки под своей властью, Дэвид назвал свое королевство Конкордией, в честь договора и духа единства, который он в себе воплощал.

Настоящее Время

Сейчас Король Дэвид правит Конкордией из своей крепости Тара-Нар, роскошной химерической твердыни, построенной из его грез, наполненных Гламуром. Именуемый “Львом Тары”, “Королем Простолюдинов” и “Сыном Грифона”, Дэвид Ардри ап Гвидион является защитником свободы мысли, яростным воином и хранителем всех фей. Вошедшая в легенды мудрость и честность Короля Дэвида вызывают уважение у всех его подданных, в результате чего на его сторону перешло несколько из самых его заклятых врагов. Он никогда не расстается с Калибурном, символом власти и доказательством его избранности.

С помощью сестры, Морвен, которая правит в его отсутствие, Высокий Король Дэвид стремится мирно и щедро править всей Конкордией. В его владениях постепенно становятся сильнее слабые ростки Грезы. Хотя кое-кто может не соглашаться с его политикой, обвиняя Короля Дэвида в излишней уступчивости простолюдинам или чрезмерной поддержке аристократии, большая часть фей его земли обладает свободой исполнения их грез.

Природа Фей

I cannot see fairies,
I dream them.
There is no fairy can hide from me;
I keep on dreaming till I find him:
There you are, Primrose! — I see you, Black Wing!
— Hilda Conkling (age 6), "Fairies"

Отчасти состоящие из плоти, а отчасти из грез, облики подменышей отражают их двойственную природу. Подменыши видят друг друга в своих истинных обликах, представляющих собой воплощения Грезы, которым придает форму Гламур магии фэйри. Это облик феи. Тем не менее, Банальность окутывает их истинные тела, скрывая фэйри от мира под человеческими обличьями, известными, как обличья смертных. Подменыши не переходят из одного облика в другой, подобно оборотням. То, как выглядит подменыш, зависит от его близости к Грезе и от того, кто на него смотрит.

Кризалис

Oh, how is it that I could come out to here
and be still floating,
And never reach bottom but keep falling through,
Just relaxed and paying attention.
All my two-dimensional boundaries were gone,
I had lost to them gladly
And I saw that world crumble and thought I was dead,
But I found my senses still working...
— The Byrds, "5D (Fifth Dimension)"

Подменышами одновременно рождаются и становятся. Рожденные в телах человеческих младенцев, большинство преображающихся проводят первые периоды своих жизней в качестве обычных детей, иногда даже достигая юношества и зрелости до проявления в них частички Грезы, к которой они принадлежат. Независимо от того, когда - и как - на свет появляется дух подменыша, эта трансформация начинается с бурного, часто болезненного внутреннего пробуждения, известного, как Кризалис.

Признаки Грезы

Кризалис, или момент становления, разрушает оболочку Банальности, которая отделяет истинное "я" подменыша от смертного мира. Подобно Большому Взрыву, породившему вселенную, это событие постепенно продвигает потенциального подменыша к его первому, настоящему контакту с Грезой. Подвергающийся воздействию множества образов, звуков, запахов, вкусов и прикосновений, которые противоречат суровой, холодной реальности, которая считалась до этого момента единственно возможной, новый подменыш может решить, что он сходит с ума. В определенной степени, это так - во всяком случае, следуя определению здравомыслия окружающим миром. Но одновременно с этим, где-то в глубине своей души, он понимает, что, наконец-то, начинает возвращаться домой.

Многие подменыши не могут вписаться в свое общество. Еще в детстве в них начинает проявляться их странная сущность, заставляя тех, кто хорошо знает их, называть этих детей "выдающимися", "одаренными" или — что даже чересчур точно — "чудесными". Эти дети обычно обладают воображаемыми друзьями (которые на самом деле могут быть не такими уж воображаемыми) или могут настаивать на существовании магических миров драконов и героев даже спустя много лет после того, как их товарищи по детским играм увлеклись спортом или флиртом (М-да, да это прямо вылитый я. Прим. Аваллаха). По мере их взросления, эти потенциальные подменыши продолжают шокировать своих родичей, друзей и коллег своим эксцентричным поведением, демонстрируя самые разнообразные странности, которые мешают им полностью вписаться в современный мир. Это чувство неполного принятия миром и некоторого одиночества происходит из пробуждающейся души Китэйна, которая все еще дремлет, но

уже начинает шевелиться в глубине смертного тела подменыша, ожидая наступления подходящего времени и обстоятельств для того, чтобы проявить себя.

Подобно тому, как спящий вулкан предупреждает о готовящемся извержении, Кризалис сообщает о своем приближении с помощью тонких (а иногда не таких уж и тонких) изменений в реальности подменыша. Они могут принимать форму неожиданных появлений невозможных - для смертного глаза - видов, видений мистических существ в не слишком подходящих для этого местах (например, единорога в кабинете начальника), периодов разделения личности или ощущения, что в разуме подменыша пробуждается какое-то другое существо. Немногие подменыши осознают, что происходит с ними на самом деле; некоторые, в действительности, отправляются на поиски психиатрической или медицинской помощи.

Танец Грез

Когда наступает соответствующее время, что обычно происходит в самый неподходящий момент жизни подменыша, предупреждения прекращаются, и начинается Танец Грез. Это кульминация Кризалиса, когда мир подменыша переживает самые тяжелые дни. Вулкан взрывается, содрогается земля, и разливаются реки, цунами обрушивается на землю, и космические фейерверки провозглашают освобождение подменыша от тирании обыденности и разума. Гламур спешит окружить пробуждающегося подменыша, окутывая его материей Грезы, в результате чего все его чувства переходят на абсолютно иной уровень, ничем не напоминая прежние, жалкие ощущения, связывающие подменыша с миром, лежащим за пределами его тела. На самом деле, во время Танца Грез начинающему подменышу приходится потратить немало времени на то, чтобы осознать, где заканчивается его физическое тело, и где начинает мир чувств.

Подменыш впервые вступает в прямой контакт с Грезой. Окруженный Гламуром, он видит свое истинное магическое “я”, окутанное светом химерической реальности. Туманы, закрывающие его разум до этого момент, рассеиваются, открывая мир, который способны увидеть только глаза подменыша - мир, созданный Гламуром и наполненный магией фэйри. Образы Аркадии, краткие эпизоды более ранних проявлений его бессмертного магического “я” и, иногда, небольшие проблески будущего, проносятся через его разум, хотя и слишком быстро для того, чтобы принять их или осознать. Со временем подменыш поймет, что может вспомнить только фрагменты этих видений.

Пробуждающиеся мысли и самые затаенные мечты (или кошмары) подменыша сливаются с беспокойным озером Гламура, который окружает его, превращаясь в химерических партнеров по Танцу Грез - и привлекая внимание каждого подменыша, находящегося поблизости. Часто эти химерические существа вторгаются в окружающую реальность, превосходя местную Банальность и порождая слухи о драконах в центральном Манхэттене и морских монстрах в Заливе Сан-Франциско.

Не все подменыши могут справиться с интенсивностью своего Танца Грез. Некоторые поддаются безумию, так как стены их человеческих обликов начинают рушиться вокруг них. Другие отступают в Банальность, насильно отрицая свои собственные ощущения и отказываясь принимать то, что не является “нормальным” по общепринятым стандартам. Некоторые обращаются против самой Грезы и всего, что с ней связано, присоединяясь к Даунтэйнам, разрушителям Грезы.

Подменыш является наиболее уязвимым во время Танца Грез. Неспособный разобраться с наплывом изменений в области чувств и восприятия, происходящих в нем и вокруг него, он излучает Гламур, подобно маяку, позволяя всем Пробужденным существам обнаружить его местонахождение. Это делает его легкой

добычей для некоторых из наименее приятных обитателей Мира Тьмы, как впрочем, и тех, кто охотится на подменышей.

Подменыши, находящиеся поблизости от начинающего, проходящего Танец Грез, должны найти и защитить своего нового сородича, и многие из них с готовностью сделают это - хотя бы для того, чтобы воспользоваться потоком Гламура. Часто первое знакомство начинающего с большим сообществом подменышей и другими фэйри начинается именно так.

Воспитание

Как только подменыш завершает Танец Грез и осознает, что он является одним из изгнанных фэйри, перед ним возникает необходимость найти место среди ему подобных. Обычно другие Китэйны - знающие о его пробуждении благодаря значительным выбросам Гламура в ходе его Кризалиса - доставляют начинающего в ближайший фригольд. Там он начинает свое обучение в качестве ребенка Грезы. Он узнает о происхождении того поразительного опыта, который он получил и открывает свою истинную природу, как, впрочем, и свой кит (расу).

В это же самое время новый подменыш обычно получает учителя, который “адаптирует” его и выступает в качестве защитника и помощника на протяжении первого года Кризалиса. Этот период воспитания получил свое название от средневекового обычая, когда аристократы обменивались детьми для того, чтобы между будущими поколениями легче заключались союзы. Из-за того, что смертная семья нового подменыша (если у него она вообще есть) не может осознать откровения, дарованные ему Кризалисом, учитель и его товарищи становятся второй семьей для начинающего. Для того чтобы укрепить связь между стражем и подопечным, оба они приносят Клятву Воспитания. Именно тогда, подменыш впервые испытывает на себе силу клятвенных уз.

Обычно учитель является более старым и опытным Китэйном, часто старцем, хотя иногда

им может быть и юноша. Выбор кандидатуры для этой позиции производится правителем фригольда, который первым приютил подменыша. Если начинающий принадлежит к аристократии, то местный лорд часто избирает ему ментора. Хотя этот процесс предназначен для того, чтобы помочь опекаемому, вовлекая его в общество Китэйнов, слишком часто "честь" принятия нового подменыша под свое крыло определяется местной политикой Китэйнов.

Когда табор - группа простолюдинов-Китэйнов - обнаруживает нового подменыша, его члены очень редко передают этот приз в руки аристократов, предпочитая самостоятельно воспитать его. В данных случаях, ментором является самый влиятельный член табора или тот, кто лучше всего подходит на эту роль. Воспитанию среди простолюдинов не хватает иерархической природы аристократического воспитания, и стражи нового Китэйна часто больше напоминают старших братьев или сестер, чем приемных родителей.

Хотя страж оказывает наибольшее влияние на нового подменыша, часто определяя его взгляды и интерпретацию общества Китэйнов, а так же взаимоотношениями с другими фэйри, это еще не значит, что подопечный становится точной копией своего учителя. На самом деле, довольно часто происходит абсолютно обратное: подменыш проявляет бунтарские настроения и становится полной противоположностью своего учителя. Таким образом, у Благого стража может появиться Неблагой подопечный, или аристократ-традиционалист может вырастить подменыша с сильными анархистскими тенденциями. Тем не менее, несмотря на все эти различия, подопечный часто сохраняет чувства уважения и близости по отношению к своему первому защитнику на протяжении всей своей жизни, если, конечно же, сам учитель не разрывая связь между собой и своим учеником.

Так как Туманы отделяют смертный кин подменыша от знаний о Грезе или обществе Китэйнов, страж часто делает своего подопечного наследником своих владений и титулов (если они у него есть). Этот обычай гарантирует сохранение рода на протяжении многих поколений.

Благословение

Период, на протяжении которого новый Китэйн привыкает к своей роли в обществе подменышей, продолжается обычно один год и один день, и разделен на два различных этапа: время защиты и время наблюдения.

На протяжении времени защиты стражи или учителя пристально следят за начинающими детьми или юношами, принимая на себя ответственность за любые нарушения обычаев или традиций Китэйнов, совершаемые их подопечными. Постепенно ограничения с новых начинающих снимаются, и они начинают более открыто взаимодействовать со своим новым окружением и другими подменышами. Это ослабление присмотра становится началом времени наблюдения. Теперь начинающие учатся на своем опыте, совершая свои собственные ошибки и самостоятельно отвечая за свои действия.

Подменыши, которые подвергаются Кризалису более поздно, а точнее после достижения зрелости в смертном облике, испытывают несколько иное отношение. Вместо того чтобы переживать период адаптации, эти новые "старцы" (как называют старших подменышей) являются гостями принимающего их фригольда или табора. Они все еще получают инструкции о своем наследии фэйри и месте в обществе Китэйнов, но их хозяева делают скидки на мудрость и опыт, которые даровала им их смертная жизнь. Для многих новых старцев переход от их бывших жизней к новому существованию становится огромным облегчением, объясняющим все те чувства неудобства и одиночества, которые они испытывали в обществе смертных. У дру-

гих подменышей утрата всего, что было им знакомо, вызывает помешательство, и только самое заботливое отношение может помочь им привыкнуть к новой жизни.

Когда новый подменыш успешно переживает как время защиты, так и время наблюдения, он проходит ритуал, именуемый Благословением (или "наречением"), который делает его полноправным членом общества Китэйнов. Во время этой церемонии, предсказатели, сведущие в особых Искусствах, способны рассеять Туманы и открыть Истинное Имя нового Китэйна. Это тайное имя определяет отношения каждого из подменышей с Грезой и воплощает в себе его сущность. Все подменыши, прошедшие Благословение, знают, что их Истинные Имена должны держаться в секрете, и никто за пределами фригольда или табора не должен знать их. Знание Истинного Имени другого существа дает власть над этим существом, и потому некоторые подменыши вообще отказываются открывать свои Истинные Имена.

Подменыш-Ши проходит некоторое подобие ритуала Благословения, тайную церемонию, на которой могут присутствовать только члены того аристократического дома, который помогает начинающему. Вдобавок к церемонии наречения, пробужденный Ши принимает участие в Фиор-Риге, который испытывает его физические, ментальные и социальные качества. Результаты Фиор-Рига определяют положение подменыша и то, к какому дому он будет принадлежать.

Иногда аристократические дома специально помещают одного из своих членов в смертную семью и ожидают, пока смертный хозяин не подвергнется Кризалису. При этих обстоятельствах, дому уже известна большая часть информации, обычно открываемая Благословением, и касающаяся дома, характера, сил и слабостей подменыша.

После своего Благословения подменыш приносит Клятву Верности лорду фригольда или табору, который принял его. В зависимости от своих навыков и желаний, подменыш может поступить на службу к своему новому господину. Благословение означает конец Кризалиса для подменыша и начало новой жизни в качестве обитателя, как смертного мира, так и истинной реальности, которой является Греза.

Хватка Времени

"Тебе дано не больше, и не меньше, чем другим; целая жизнь."

— Нейл Гейман, Грезящий: Краткие Жизни

До Раскола феи, которые обитали на Земле и Аркадии, были бессмертными, так как они были часть мира вечной Весны и магии. Грезы человечества создавали и поддерживали всех Китэйнов, и делали их иммунными к течению времени, как впрочем, и все остальные мысли и мечты людей.

С наступлением Раскола, который отделил Грезу от мира людей, простолюдины были вынуждены искать убежища от холодных когтей Банальности в смертных телах. Когда аристократы фей отступили на Аркадию и закрыли за собой врата, большая часть оставшихся Китэйнов выжила в смертных телах, хотя их воспоминания о королевстве фэйри стали замутненными Банальностью, и большая часть знаний об Аркадии и Грезе была утрачена.

Простолюдины обнаружили, что их бессмертные души связаны с жизнями их смертных оболочек. Когда смертные тела старели и умирали, души фей переходили в другие смертные тела, и этот цикл перерождения продолжается и по сей день. Их смертные жизни были мимолетными, но их истинные сущности оставались вечно живыми, ожидая и надеясь на знамение, мечтая восстановить свою связь с Аркадией и Грезой.

С Возрождением в Осень простолюдинов пришла крохотная частичка лета. Поток Гламура возродил многие из старых тродов и фригольдов, пробудив во многих феях их истинную, спящую природу. Возрождение так же позволило многим изгнанным Ши вернуться обратно на землю и даровало им смертные обличья, подобные обличьям простолюдинов, что стало частью их наказания. В большинстве своем простолюдины уже смирились со своей судьбой, но Ши до сих пор цепляются за грезы о бессмертии и возвращении на Аркадию.

Как стареют Подменыши

Обличье подменыша зависит от возраста смертного тела, в котором он проходит Кризалис и обретает свою истинную сущность. Таким образом, ребенку обычно 12 или менее лет, юноше – двадцать или около того, а старец оказывается значительно старше. Среди подменышей встречаются определенные исключения, но обличье большинства Китэйнов отвечает их смертному возрасту.

Облик подменыша изменяется по мере того, как текут его смертные года, и из ребенка он постепенно становится юношей, а затем стариком. Постепенно к старцу приходит немощь, и он умирает, хотя многие подменыши подвергаются Растворению Банальности до того, как их смертные тела умирают естественной смертью. Очень немногие подменыши мирно переходят в древние Земли Лета. Чаще всего они оказываются перед выбором – подвергнуться развращению усиливающейся Банальности, или же умереть в жестоком бою со своими врагами.

Многие подменыши боятся Забытья или Растворения гораздо больше, чем обычной смерти, так как они знают, что после смерти они окажутся в Землях Лета, и будут жить снова. Их истинные сущности могут быть уничтожены только чистой Банальностью, подобной холодному железу. Больше всего на свете подменыши боятся того, что их бессмертные фейские сущности будут уничтожены и навсегда потеряны для мира, что значительно уменьшает вероятность в один из дней найти путь на Аркадию. Потеря любого подменыша является трагедией для всех Китэйнов, и признаком усиливающейся власти Банальности над миром, как, впрочем, и приближения Зимы.

Ши страшатся холодного прикосновения смерти больше, чем любые другие подменыши, так как их судьба не так ясна, как та, которая ожидает большинство Китэйнов. Недавно вернувшиеся на Землю Ши обладают смертными обличьями, как и любые другие Китэйны. Тем не менее, когда они умирают, нет никаких признаков того, что Ши перерождаются в мире смертных подобно тому, как другие Китэйны. Вполне возможно, что Ши, отбывшие свое заключение на Земле, возвращаются на Аркадию, где до конца времен будут наслаждаться Весной. Но с такой же вероятностью можно говорить о том, что смерть является окончательным наказанием для изгнанных

Сиохайн

Считающиеся легендарными даже среди Китэйнов, Сиохайн являются феями, которым удалось добиться равновесия между Банальностью и Гламуром, между их смертными и истинными сущностями. Они приняли обе стороны своего существования и, в результате этого, вновь обрели бессмертие.

Некоторые подменыши верят, что Сиохайн являются доказательством того, что одной из целей их изгнания на Землю является обучение фей жизни в обоих мирах и демонстрации того, что объединение сущности фэйри и сущности смертного возможно. Они говорят, что страх аристократов перед смертью и отторжение их смертных сущностей является причиной утраты их бессмертия; собственное высокомерие не позволяет Ши принять смертную сторону их существования, которая даст им ключ к вечной жизни.

Как бы то ни было, вечные Сиохайн продолжают хранить молчание.

Ши, и что с гибелью смертных тел их истинные сущности так же умирают, уходя в Забвение, из которого уже невозможно вернуться. Одной возможности подобной судьбы достаточно для того, чтобы сердце любого подменыша сковал ледяной страх. Неизвестно, что происходит с душами аристократов, когда они умирают, что эта темная загадка очень сильно пугает некогда бессмертных Ши.

Некоторые мудрецы выдвинули скандальную теорию, согласно которой Ши перерождаются в мире в качестве простолюдинов, что призвано научить их состраданию и сблизить с Китэйнами, которых они бросили на Земле во время Раскола. Ши не обращают внимания на подобные заявления, особенно учитывая то, что они исходят от мудрецов и архивистов презираемого Дома Лиам.

Предотвращение Старения

Большая часть подменышей стремится предотвратить воздействие неумолимого и жестокого времени на их смертные тела для того, чтобы обрести хотя бы некое подобие бессмертия, которым они некогда обладали, но эти попытки обычно заканчивают неудачно, а то и трагично, как в случае с Ландреном, легендарным Лордом Испорченности.

Единственным способом предотвращения старения для подменыша является жизнь во фригольде. Конечно же, в случае слишком длительного пребывания там, подменыш рискует впасть в Бедлам, и потому большая часть Китэйнов проводит во фригольде и в обычном мире равное количество времени. В большинстве своем, подменыши, обладающие регулярным доступом во фригольды, живут дольше, обычных людей, а самые старые подменыши играют в сложную игру с Бедламом, Банальностью и временем, которое неумолимо летит вперед – именно потому многие из них кажутся сумасшедшими.

Аристократы, продолжающие свою жизнь с помощью проживания во фригольдах, встречаются гораздо чаще, чем простолюдины. Аристократы боятся смерти и старения гораздо больше, чем аристократы, так как простолюдинам известно, что рано или поздно они все равно вернутся на Землю.

Ходят легенды о сокровищах, которые могут замедлить или предотвратить старение подменышей, подобно мистическому Фонтану Юности, но, насколько известно, ни один из этих предметов не покидал пределов Аркадии, и очень сомнительно, чтобы они могли существовать на Земле. Любое подобное сокровище способно стать объектом великой миссии подменышей, которые узнают о его существовании.

Эффекты старения

С течением времени, подменыши изменяются так же, как и смертные. Кроме того, старение оказывает на них довольно специфическое воздействие, связанное с их магической природой. В этом разделе описаны изменения, которые ожидают их с ходом лет.

Смертное обличье

Большая часть подменышей живет в мире плоти, каждый день контактируя с обществом смертных и растущим неверием в магическую реальность. Для того чтобы выжить в мире, отказывающемся верить в существование троллей, богганов, красных шапок и нокеров, подменыши принимают облик смертных – используя смертные обличья для того, чтобы скрывать свои истинные сущности от воздействия реальности. Тем не менее, даже под маской смертного прослеживаются определенные черты истинного облика феи. Тролль может выглядеть, как необычно высокий или мускулистый человек, тогда как у пака-оленя могут быть большие глаза и изящные ноги. Хотя подменыши всегда видят облик фей других Китэйнов, большая часть людей видит только внешнее обличье, так никогда и не догадываясь о том, что длинноволосый музыкант с густыми бровями в действительности

является сатиром, душа которого несет в этот мир музыку уже много сотен лет.

С ходом времени смертное обличье подменыша изменяется так же, как и тело любого другого человека. Дети растут и становятся подростками, затем взрослыми, и, в конце концов, стареют и умирают. Воздействие фригольда замедляет старение не только истинной сущности феи, но и её смертного обличья, в результате чего у детей и юношей часто возникают проблемы в обществе смертных, когда кажется, будто годы проходят мимо них, и они никак не взрослеют (или делают это вдвое медленнее, чем их друзья и товарищи по играм). Это часто приводит к тому, что дети и юноши бросают свои смертные семьи и становятся “пропавшими детьми”, которые бегут из мира смертных, проводя все свое время во фригольдах, где они, в конце концов, впадают в Бедлам, если о них не позаботится кто-то из подменышей или же они не найдут себе убежище в мире людей.

Для предотвращения подобной судьбы подменыши практикуют воспитание молодых фэйри в домах самих подменышей или кинэйнов, которые осознают их истинную природу, хотя в результате этого могут возникнуть проблемы с человеческими властями. Есть немного вещей, которых дети-подменыши боятся больше, чем Службу Охраны Детства, которая охотится за беглецами для того, чтобы узнать, почему они принимают участие в столь “странных” занятиях вдали от своих природных родителей.

У взрослых юношей и старцев часто возникают схожие проблемы с товарищами по работе, друзьями и соседями, которые осознают, что с подменышами происходит что-то “странное”, особенно если они замедляют свое старение с помощью фригольда. Сначала отсутствие возрастных изменений является едва заметным, но по мере течения времени и отсутствия видимого старения подменыша, у обычных

людей может возникнуть много довольно неприятных вопросов.

Чем больше времени подменыш проводит во фригольде, тем больше вероятность того, что смертное общество заметит что-то необычное. Это может привести к тому, что подменышу придется разорвать все связи со своей прежней жизнью и проводить еще больше времени во фригольде, что значительно увеличивает опасность погружения в Бедлам.

Облик феи

Облик феи является истинным обличьем подменыша, отражающим его магическую душу, скрытую в оболочке из смертно плоти. В отличие от бледного савана кожи, который образует смертное обличье подменыша, облик феи практически бессмертен. Для глаз существ, которые способны видеть в Грезе, истинный облик подменыша сияет ослепительным светом, прорывающимся через маску смертности. Подменыши всегда узнают друг в друге обитателей Грезы.

В пределах фригольда, трода или любого другого места, наполненного Гламуром, облик феи подменыша полностью затмевает его смертную оболочку, но даже за пределами подобных мест душа фэйри постоянно взывает к другим подменышам, которые с легкостью различают её под маской смертного. Если подменыш не переполнен Банальностью и не отверг эту часть себя, то другие Китэйны всегда могут увидеть, кем он является на самом деле – озорным паком или могучим воином-троллем.

Облик феи подменыша изменяется, когда его физический возраст (не хронологический, а именно физический) достигает определенного предела. Таким образом, дитя становится юношей в 13 физических лет, даже если оно было ребенком на протяжении 20 и более хронологических лет, проведенных во фригольдах. Подменыш подвергается ритуалу, соответствующему переходу на новую стадию жизни, и его новое обличье становится известно оставшейся части общества фей. Этот процесс воплощает в себе обретение подменышем мудрости и нового опыта, но так же указывает на медленное и неотвратимое вращение колеса его жизни, направляющегося в сторону Зимы и путешествия в Земли Лета.

Для Китэйна старение является чем-то большим, чем процессом взросления и увядания; это накопление мудрости, опыта и Банальности, которая часто приходит с утратой детской невинности. Это так же процесс, в результате которого подменыш поднимается в обществе фей, и, в конце концов, переносит свою мудрость и опыт через Грезу в свою следующую жизнь.

Банальность

Я утратил и страсть: беречь для чего
То, что должно растлиться в неверности?
Я утратил зрение, слух, обоняние, вкус, осязание -
Как же теперь мне помогут
они почувствовать близость твою?
— Т. С. Элиот, "Геронтион"

Неверие угрожает самому существованию подменышей. Занавесь сомнений и рациональности, которую люди создавали на протяжении многих веков для того, чтобы закрыться от своих страхов, не только отделила мир смертных от Грезы, но и практически полностью погасила искру творчества, которая давала жизнь надежде и фантазии. Подменыши называют это вселенское уничтожение духа творчества Банальностью, так как в результате этого чудесное становится обыденным, а необъяснимое – невозможным. Многие старшие Китэйны называют эту разрушительную силу неверия и цинизма Бесконечной Ночью или Долгой Зимой, так как она воплощает в себе тьму, ужас и бесконечный холод. Это окончательная смерть духа.

Банальность скрывает от разумов смертных чудеса окружающего их мира и не дает им увидеть возможности для того, чтобы сделать их серую жизнь чуточку радостнее

и счастливее. Банальность доказывает, что все является таким, каким оно кажется, обосновывая это с помощью закона причин и последствий. Процессы эволюции и энтропического разложения движутся только в одном направлении, и всему, в конце концов, придет конец вместе с гибелью нашего Солнца. Банальность угнетает творческие силы космоса. Проще говоря, Банальность – это уставший и утративший веру отец, который собственными словами и поступками разрушает веру сына в Санта Клауса и Пасхального Кролика. Именно Банальность заставляет талантливого студента забыть о своей мечте стать великим писателем и музыкантом ради того, чтобы начать работать, так как его научный руководитель советует ему относиться к будущему более "реалистично".

Банальность правит Миром Тьмы, отбрасывая свою ледяную тень на многолюдные города и безмолвные предместья. Столкновение с этой жестокой силой может в один миг потушить пламя магии фэйри. Зажатая в её холодных объятьях Греза умирает, и её химерическая красота превращается в мишурные обрывки дурачества и наивных мечтаний. Китэйны боятся Банальности даже больше, чем смерти, так как в тот день, когда последний островок Гламура станет жертвой её бездумной рациональности, Греза исчезнет навсегда.

Гламур

Будучи полной противоположностью Банальности, Гламур наполняет окружающий его мир жизнью, заливая лучами света все, с чем он соприкасается, превращая самые обыденные предметы в вещи невообразимой красоты или ужасающего кошмара. Если материя (или то, что в данный момент считается материей) формирует строительные блоки мира смертных, то Гламур выступает в качестве основополагающего элемента реальности фей. Гламур наделяет силами Грезу, дает жизнь химерическим существам, и дарует физической материи магическую энергию. Так же известный, как "магия фэйри", Гламур дает подменышам возможности создавать величественные замки из разрушенных зданий, сплетать великие иллюзии, которые будут "реальны" для тех, кто соприкасается с Грезой, и зачаровывать смертных для того, чтобы исполнять их приказы или видеть мир таким, каким видят его феи.

Подменышам необходим Гламур для того, чтобы поддерживать свои обличья фей и использовать колдовство (или заклинания). Без этого драгоценного элемента, подменыши вскоре забыли бы все свои связи с Грезой и растворились бы в своих серых жизнях и смертных телах.

В Мире Тьмы Гламур является исключительно редким и невообразимо ценным ресурсом. Банальность нанесла по нему ужасный удар, и большая часть жизни подменышей проходит в поиске новых и защите старых источников Гламура. Большая часть подменышей верит, что если им удастся увеличить количество Гламура в мире, то они смогут уменьшить воздействие Банальности и, в конце концов, вернуть мир к его изначальному, магическому состоянию.

Подобно большинству источников энергии или силы, Гламур невозможно заметить с помощью обычных органов чувств. Утратив веру, смертные потеряли способность видеть Гламур и то, что из него создано. В отличие от них подменышам известно о том, что Гламур существует, и потому они способны воспринимать его. Все Китэйны в некоторой степени обладают магическим зрением или проницательностью, которая позволяет им воспринимать течение магии фэйри, хотя те, кто обладают Талантом Проницательности (смотрите стр. 208) разбираются в этом лучше, чем остальные. Проницательность позволяет подменышам видеть через смертные обличья друг друга истинные сущности фей, как, впрочем, и обнаруживать фригольды, а так же видеть химерических существ и предметы.

Растворение

Банальность так сильно давит на подменыша, что она полностью отделяет его от истин-

ной сущности, лишая его воспоминаний о его прежней жизни и связях с Грезой. В этом случае подменыш постепенно забывает обо всем, что выходит за пределы обычной человеческой жизни. Его облик феи становится таким незаметным, что другим подменышам оказывается очень сложно узнать в нем Китэйна. Эта катастрофа называется Растворение, так как она растворяет материю Грезу, которая окружает подменыша, пока на его месте не остается одна только смертная плоть и пустая душа.

Смертное обличье подменыша является лучшей его защитой от опасностей Растворения. Добавив в свою душу небольшую частичку Банальности, подменыш может выработать в себе иммунитет к небольшим количествам Банальности. Так он сможет сохранить свою истинную сущность в мире смертных, помня в глубине души, что он является Китэйном, даже тогда, когда он вытирает столы или пишет диссертацию. Использование смертного обличья так же скрывает подменыша от активных агентов Банальности, которые выискивают фей для того, чтобы уничтожить или навсегда отделить их от Грезы. Длительные контакты с Банальностью отражаются на психике подменыша независимо от степени защиты, которую предоставляет ему тело смертного, и потому большая часть Китэйнов всеми силами пытается вырваться из окружения серой реальности.

Обман Банальности

Жизнь бок о бок с людьми долгое время была обычаем фей, даже задолго до того, как это стало необходимым. Ради собственного развлечения фэйри иногда менялись местами со смертными, принимая облик человеческих младенцев или детей (перемещая самих людей на Аркадию) для того, чтобы насладиться жизнью в человеческой плоти. Тем не менее, подобные дети отличались от обычных детей, и некоторые люди называли их “подменышами”.

Позже, когда Раскол начал угрожать существованию простолюдинов, оставшихся в мире после исхода Ши, эти несчастные фэйри поняли, что для них единственная надежда выжить состоит в возрождении древней традиции “подмены” людей. Войдя в тела нерожденных младенцев, простолюдины могли начать жизнь в качестве человеческих детей, привыкнув к воздействию Банальности до того, как их истинные сущности достигнут достаточной для начала Кризалиса силы. Так возник Путь Подменыша. Большая часть простолюдинов и некоторые Ши (в основном из Дома Скатах) начали перерождаться в новых поколениях людей, обычно избирая тех, в жилах которых текла кровь фей.

Недостаток помещения духа фэйри в оболочку из плоти состоял в забытье, которое сопровождало этот процесс. Все подменыши теряли свои воспоминания о Грезе, когда они принимали человеческое обличье. Пока подменыш не заканчивал Кризалис, он действовал, подобно истинному человеку, твердо веря в то, что он не является кем-то другим. Иногда смертные, которые обладали душами фэйри, так сильно поглощались Банальностью, что они никогда не открывали своих истинных сущностей. Эти нерассказанные истории остались навсегда скрыты Туманами между двумя мирами.

Туманы

Мужчина прерывает свое путешествие из одного места в другое в третьем месте, не имеющем названия, характера, населения или важности, видя единорога, который переходит ему дорогу и исчезает. Уже само по себе необычно, но есть прецеденты различных мистических столкновений, или, если быть менее радикальным, возможность забыть об этом; пока второй человек не произносит “Мой Бог, должно быть я сплю, так как мне показалось, что я видел единорога”.

— Том Стоппард, Розенкранц и Гильденстерн Мертвы

Возникшие в результате смешения Банальности и древних защит, созданных феями

для того, чтобы скрыть себя от глаз и разумов смертных, туманы выступают в качестве величайшего барьера (второго после самой Банальности) между Китэйнами и Грезой. Из-за того, что они стали частью мира смертных, все подменыши страдают от забывчивости, вызванной Туманами. Эти облака серости и обыденности лишают большую часть подменышей воспоминаний об Аркадии, их прошлом и даже их истинных сущностях.

Если они не бросают все свои силы на обретение достаточного количества Гламура, призванного защитить их от воздействия Туманов, то подменыши быстро дегенерируют в своих смертных оболочках, теряя не только физические качества своих истинных сущностей, но и воспоминания о том, что они некогда были чем-то большим, чем обычными людьми. Это состояние частичной амнезии вызывает провалы в памяти подменышей, которые ноют и вызывают странную тоску, заставляя многих фэйри отчаянно искать то, что они утратили. Для них героический поиск самого себя – это довольно распространенное путешествие в собственную душу, которое повторяется много раз, подобно возвращающемуся сну – или кошмару.

Иногда Туманы рассеиваются, открывая проблески прошлого подменыша. Чаще всего, это происходит во снах, так как сны фей, фактически, являются теми немногочисленными моментами, когда фэйри снова связываются с Грезой. Подменыш снова вспоминает что-то о своей жизни на Аркадии или обретает крошечную частичку информации о своих прошлых жизнях. Тем не менее, эта занавесь очень часто опускается вновь, и воспоминания, вернувшиеся в грезах, рассыпаются под давлением Банальности.

Туманы всегда скрывают Грезу и все, что с ней связано, от глаз истинных смертных. Банальность, доминирующая в сердцах большинства людей, закрывает их глаза при виде всего, что выходит за обычные рамки их кругозора. Они не видят того, во что они не верят, или же находят какое-то рациональное объяснение увиденному, подобное кратковременной галлюцинации или "игре света". Если соответствующим образом их не зачаровать, то смертные оказываются надежно защищенными от всех проявлений Грезами доспехами привычной реальности, логики и циничного неверия.

Киты

Когда подменыш завершает свой Кризалис и занимает свое место в обществе Грезы, он входит в новый мир с новым характером и знаниями, которые он передает одной из многих рас фей. Расы фэйри называются китами. Хотя до Раскола существовали сотни различных китов, не все они остались в преобразившемся мире. Из тех, кто не бежал на Аркадию, выжили очень и очень немногие.

Подменыши называют себя китэйнами или "Китэйнами". Это название произошло от слова "кит", означающего представителя расы фэйри. Еще до Кризалиса, смертное обличье дремлющего подменыша часто отражает его кит, в результате чего Китэйны могут ощутить присутствие потенциального подменыша, несмотря на покров Банальности, который скрывает его облик феи. Иногда кит подменыша становится очевиден только после того, как его смертное тело подвергается воздействию Гламура и начинается Кризалис.

По мере старения подменыша и роста его Банальности (что неминуемо происходит в любом случае), его облик феи и смертное обличье начинают напоминать друг друга все больше и больше. В конце концов, его ожидает удел всех подменышей: Облик феи сливается со смертным обличьем, и кит исчезает, навсегда растворившись в мире Банальности – пока смерть физического тела не положит начало реинкарнации духа фэйри, и все не начнется сначала.

Девять китов, к которым относится большая часть западных подменышей, включает следующие разновидности фэйри:

• **Богганы** — Известные, как практические и спокойные существа, всегда готовые

помочь тем, кто оказался в беде, богганы так же обожают лезть в дела тех, кому они помогают. Спокойные и работящие, они занимаются самой обыденной работой, выполняя её с невиданным мастерством и терпением.

• **Эшу** — Происходящие из Африки, эшу распространились по всему миру. Эти вечные странники живут ради историй, которые они собирают и рассказывают. Их острые умы и врожденная хитрость делают их отличными торговцами, тогда как их талант отказываться там, где они больше всего нужны, иногда уводит их спутников на неведомые и неожиданные пути.

• **Нокеры** — Ужасный внешний вид и скупость этих работящих подменышей компенсируется их всепоглощающим желанием строить и придумывать новые механизмы. Умелые ремесленники и кузнецы, нокеры ищут совершенства, которого невозможно достичь, и часто предпочитают компанию своих изделий окружению других фэйри.

• **Паки** — Паки, главные шутники народа подменышей, славятся своей близостью к животным и любовью к шуткам и розыгрышам. Умные и хитрые, эти плутоватые подменыши никогда не рассказывают всей правды.

• **Красные шапки** — Обладающие ужасными обликами и манерами, красные шапки не только обеспечивают подменышам плохую репутацию, но и превосходят все остальные киты в умении наносить оскорбления и раны. Их кровожадное поведение вместе с их способность пожирать практически все, что может влезть в их огромные рты, создает определенные препятствия на пути заведения друзей.

• **Сатиры** — Сатиры воплощают в себе сущность страстности. Бесстыдные гедонисты, они живут ради плотских удовольствий и чувственных наслаждений. Тем не менее, сатиров ценят за мудрые советы и музыкальные таланты.

• **Ши** — Воплощающие в себе красоту и изящество “классических” фэйри, эти аристократические подменыши излучают ауру властности и величия независимо от их

истинного положения в обществе подменышей. Ши редко позволяют кому-либо оспорить их право на власть.

• **Слуаги** — Скрытные и незаметные, эти странные подменыши предпочитают темноту и потаенные места. Способные говорить только шепотом, слуаги страстно копят информацию и продают её только за огромную цену.

• **Тролли** — Эти гиганты народа фей обладают исполинской силой и верой в себя. Если они приносят кому-то клятву верности, то ничто не сможет заставить их нарушить её. Честь следует за ними по следам.

Дома

Ши, в которых пробуждаются их истинные сущности, не только открывают свой кит, но и обретают знания об аристократическом доме, к которому они принадлежат. Когда в 1969 снова открылись троды, позволив многим Ши вернуться в мир смертных, пять аристократических домов пришли на Землю с Аркадии. Многие из Ши сохранили смутное ощущение того, что их вернули сюда силой, и что они были изгнаны из Грезы в результате наказания за поступки, которых они не помнят.

В отличие от китов простолюдинов, Ши появились на Земле в больших количествах только после Возрождения. Тем не менее, пять аристократических домов, довольно быстро восстановили свое влияние на общество Китэйнов, заставив подменышей вспомнить старые дни, предшествовавшие их уходу. Сегодня, после завершения Войны Соответствия и Договора Гармонии, эти дома сохраняют монополию на власть в обществе Китэйнов.

После Возрождения за Землю прибыли представители восьми домов, пребывавших на Аркадии, которые могли быть изгнаны из Грезы, подобно предателям или изгоям, или же посланы сюда с какой-то целью. Из-за воздействия Туманов, одинокие Ши редко помнят причины их появления в мире смертных. Хотя эти одиночки обычно находят приют под знаменами одного из аристокра-

тических домов, они не часто добиваются там высокого положения, так как их покровители не могут быть уверены в том, дают ли они приют преступникам, изгнанным с Аркадии, или же героям, посланным сюда с высокой миссией.

Эти дома получили свои названия благодаря их легендарным основателям, которые наделили их определенными аспектами своих характеров. Таким образом, члены одного дома всегда обладают определенными характеристиками, хотя каждый из них может очень сильно отличаться от создавшегося стереотипа.

Глава Три: Китэйны, содержит более подробное описание пяти аристократических домов, к которым принадлежит большая часть Ши.

• **Дом Дугал** – Известный своей практичностью, здравым смыслом и стремлением извлекать из всего выгоду, Дом Дугал ценит порядок и точность превыше других "призрачных качеств", которыми гордятся иные дома. Архитекторы общества Ши, эти аристократы стремятся расширить свои владения с помощью мудрого и строгого планирования, а не благодаря интригам и манипуляциям.

• **Дом Эйлунд** — Дом Эйлунд обладает репутацией Дом Секретов, и многие его члены очень хорошо разбираются в искусствах Фэйри. Будучи мастерами интриг и незаметности, они ценятся за их магические знания, но при этом страдают от недоверия из-за их скрытного поведения. Репутация основательницы дома, чародейки Леди Эйлунд, очень сильно запятнала репутацию всего дома.

• **Дом Фиона** — Страстный и твердолобый, Дом Фиона подвержен сильным страстям, которые бушуют в сердцах даже самых консервативных его членов. Искушенные во всех разновидностях чувственного удовлетворения, члены этого дома славятся своим радикальным мышлением и импульсивным поведением. В их сердцах быстро рождается как любовь, так и гнев, и они полностью отдаются любому делу, которое вызывает у них интерес. Их гостеприимство по отношению, как к простолюдинам, так и к аристократам, вошло в легенду.

• **Дом Гвидион** — Если Ши верят в свое исконное право управления простолюдинами, то Ши Дома Гвидион верят, что они обязаны править Ши. Члены этого дома демонстрируют все лучшие и худшие стороны истинной аристократии. Почитающие честь превыше всего остального и стремящиеся защитить Грезу, они так же склонны к взрывам эмоций, что нередко приводит к трагедиям.

• **Дом Лиам** — С момента своего возвращения, члены Дома Лиам испытывают чувство долга перед смертными, защищая их от возможного Опустошения со стороны фей. Хотя они являются изящными и спокойными, аристократы этого дома становятся яростными воинами, когда им приходится защищать беспомощных или невинных. Они часто выступают в качестве мудрецов и хранителей записей в других аристократических домах, несмотря на печать позора тяжелым грузом лежащую на их доме.

Другие Дома

Вдобавок к пяти основным Благим Домам, которые пришли в мир смертных во время Воссоединения, как минимум четыре других дома обладают значительным влиянием на жизнь Земли. Члены Неблагих Домов Айлил, Балор и Лианнан также покинули Аркадию, хотя они действуют не так открыто, как их Благие Сородичи. 4-ый дом, Дом Скатах, никогда не покидал Землю, а остался там для того, чтобы разделить судьбу простолюдинов, избрав Путь Подменыша для того, чтобы гарантировать свое выживание и свободно смешивать кровь своих представителей с кровью людей.

Общество Подменышей

Только что пробужденные подменыши не только вновь переживают становление в качестве личностей, но еще и узнают о том, что

принадлежат к целому обществу фей. Общество подменышей обладает своей собственной структурой, обычаями и законами, и каждый новый Китэйн должен разбираться во всех этих аспектах, если он хочет нормально сосуществовать с другими представителями своего народа.

Большинство подменышей, которые еще не стали активными членами какого-либо из объединений фэйри, вскоре узнает о том, что именно таким образом они обретают самые большие шансы на выживание. Оставшиеся в одиночестве подменыши быстро становятся жертвами Банальности. Из-за того, что он настолько зависит от веры, Гламур должен распространяться для того, чтобы существовать. Одинокий подменыш не может противостоять постоянному неверию, окружающему его в мире смертных. (В том случае, если химерическое дерево падает в лесу, и ни один из подменышей не становится свидетелем этого, оно не только не производит какого-либо шума, оно просто не существует).

Базовыми единицами общества подменышей являются владения аристократов и таборы простолюдинов. Члены этих групп обычно связаны друг с другом теми или иными клятвами (смотрите ниже). И владения, и таборы с радостью принимают новых подменышей, так как каждый Китэйн представляет собой еще одну частичку Грезы, которая пришла в мир, лишенный мечтаний.

Обычно концентрирующиеся вокруг фригольдов, владения и таборы получают свою силу и влияние благодаря этим очагам Грезы. Обычно главной обязанностью каждого подменыша, входящего в состав того или иного объединения, считается защита фригольда.

Владения

Владение представляет собой группу подменышей, которые живут в одном фригольде и служат благородному лорду этого фригольда в качестве вассалов или слуг. Владения принадлежат к феодальной структуре, восстановленной вернувшимися Ши. Они связаны с аристократической иерархией и формируют основу Королевства Конкордии и его частей. Каждое владение обладает своим собственным гербом, принадлежащим его лорду или леди, а так же уникальным, боевым знаменем. Лорд владения должен быть рыцарем или носить более высокий титул. Чаще всего, правители владения оказываются баронами, а то и более великими лордами.

Китэйны очень гордятся своими владениями, вкладывая все силы в их благосостояние и улучшение их репутации. Достижения и слава члена владения приносят почет каждому из его товарищей, так же как и честь владения отражается на всех его членах. Довольно распространено соперничество между владениями, и каждое из них обычно обладает как минимум одним сильным противником. Противоборствующие владения стремятся бросить друг другу вызов при каждой удобной возможности, как в открытом столкновении на турнире, так и на поле интриг в одном из дворцов Ши.

Хотя большинством владений правят Ши, некоторые неблагородные аристократы так же обладают собственными владениями, которые так же верны социальной структуре, которая позволила им добиться власти.

Таборы

Группы простолюдинов чаще образуют не владения, а таборы. Табор представляет собой свободное объединение Китэйнов, связанных узами дружбы или необходимости. Большая часть таборов существует за пределами феодальной структуры, и некоторые из них активно противостоят тому, что они считают правлением угнетателей-Ши. На самом деле, они предлагают альтернативу существующей иерархии в своем лице. Таборы могут существовать без постоянных лидеров, или же их лидеры могут избираться среди членов данных групп.

Впервые таборы возникли во время Междуцарствия, когда простолюдины, которые

остались на Земле после ухода Ши решили объединиться для того, чтобы пережить надвигающуюся бурю. Адаптировавшись к жизни в мире смертных с помощью создания бродячих цирков, театров и других творческих групп, таборы достаточно быстро распространились по всей Европе. Те простолюдины, которые отправились в Америку принесли с собой традицию свободного сотрудничества, воплощенную в таборах, тем самым, поддерживая идею независимости от божественного правления, которая постепенно воспламенила костер революции в Новом Мире.

Большая часть таборов оседает в том или ином фригольде, стремясь защитить и сохранить эти убежища фэйри от внешних опасностей, а так же от жадности аристократов, стремящихся увеличить свои владения. Фригольды, которыми владеют таборы, называются конюшнями, и выступают в качестве убежищ, открытых для всех Китэйнов. Некоторые таборы до сих пор живут некой разновидностью бродячей жизни, связанной с их изначальным способом существования, временно оседая в различных фригольдах, пока их не выгонят оттуда. Из-за этого большая часть владений редко оставляет свои фригольды без охраны, чтобы после возвращения с турнира или другого празднества не обнаружить на своем месте грубый табор простолюдинов.

Отношения между таборами и местной аристократией варьируются от места к месту. В большинстве своем, аристократы относятся к таборам ненамного лучше, чем к обычным бандам, а то и к отрядам вандалов и убийц. Тем не менее, распространение таборов заставило аристократов признать, что они обладают довольно значительным влиянием на общество Китэйнов. В большинстве случаев, аристократы любого домена попытаются захватить контроль над таборами, оказавшимися в их землях, используя их в качестве козлов отпущения и пешек в борьбе за власть и политических махинациях.

Сейчас таборы выступают в качестве испытания власти аристократии. Они представляют мнение большинства простолюдинов и воплощают в себе доказательства того, что Китэйнам не нужна власть Ши для того, чтобы выживать и процветать. Многие аристократы считают таборы значительной опасностью, и пытаются уменьшить их влияние на простолюдинов. Немногие таборы способны отнять власть у консервативных владык королевств фей, но их влияние на простых фэйри растет с каждым днем.

Клятвенные Круги

Существует третья форма социальных объединений подменышей, именуемая Клятвенным Кругом, которая часто превосходит или пересекает пределы между владениями и таборами. Клятвенные круги представляют собой объединения друзей, которые приносят клятвы верности друг другу. Хотя фригольд может выступать в качестве базы для одного или более клятвенных кругов, некоторые из подобных групп вообще не имеют постоянного дома.

Клятвенные круги обычно возникают на основе групп подменышей, которым нравится кампания друг друга, и которые обладают схожими интересами. Аристократы и простолюдины могут принадлежать к одному и тому же клятвенному кругу, будучи объединенными одними и теми же узами, независимо от их положения в обществе Китэйнов. Иногда клятвенные круги формируются из-за определенных обстоятельств – например, при необходимости победить общего врага, достичь некой цели или выполнить какую-то сложную миссию. В этих случаях клятвы, которые связывают членов круга, могут быть временными, но это не означает того, что они становятся менее надежными. Вдобавок к узам, накладываемым на них клятвами, члены круга так же могут делиться Гламуром, усиливая колдовство друг друга и увеличивая силы, как всей группы, так и каждого её члена.

Вдобавок к владениям, таборам и клятвенным кругам, подменыши так же часто

организовывают тайные ордена и общества, как, впрочем, и клики для сбора Гламура.

Дворы

Еще до того, как Раскол разделил подменышей на порождения Гламура и Банальности, дети Грезы обладали двойственной природой. Вся жизнь фэйри, как на индивидуальном, так и на общественном уровне, была пронизана нитями Благого и Неблагого, оживляющего Грезу своими противоборствующими контрастами света и тени, порядка и хаоса, закона и свободы. Постоянно враждующие за превосходство в мире фей, Благие и Неблагие философии вели бесконечную борьбу за власть. Во времена Междуцарствия между ними установилось шаткое перемирие, но оно готово нарушиться в любой момент, так как воздействие мира смертных ведет их все ближе и ближе к открытому конфликту.

Каждая философия обладает своим собственным Двором, так как хотя все подменыши обладают и Благой, и Неблагой сторонами, только один из этих аспектов определяет характер того или иного подменыша. Потому Китэйны именуются Благими или Неблагими в зависимости от того Двора, к которому они принадлежат, и, следовательно, в зависимости от той стороны своей сущности, которая преобладает в их мыслях и поступках. Это ни для кого не секрет; Благие и Неблагие известны друг другу, и это знание воздействует на отношения между отдельными Китэйнами.

Двор подменыша проявляется множеством способов. Хотя поведение Благих и Неблагих не всегда удается отличить, несложно сказать, какой Двор оказывает наибольшее влияние на того или иного Китэйна. Два Двора инстинктивно реагируют друг на друга, что иногда основывается на существующих между ними внутренних отличиях. Благие фэйри не доверяют своим Неблагим сородичам, тогда как Неблагие насмехаются над своими Благими собратьями. Особые условия и договоры могут заставить их терпеть друг друга,

но определенная предубежденность и враждебность все равно продолжают прорываться через изысканную иллюзию мирного сосуществования.

До Раскола Благой и Неблагой Дворы разделяли власть над феями. Весной и летом правил Благой Двор, восхваляющий красоту жизни и возрождения природы. В темные месяцы осени и зимы к власти приходили Неблагие, которые почитали великий процесс смерти и энтропии. Совместное правление Дворов символизировало вечный цикл жизни и смерти, роста и увядания, плодородия и бесплодности. Переход власти от Благих к Неблагим происходил на Самхайн, тогда как Неблагие передавали свои права Благим на праздник Бельтайна. Во времена Междуцарствия этот обычай был забыт, так как обоим Дворам пришлось яростно бороться за выживанием. После Возрождения власть перешла к Благим Ши, которые отказываются передавать её даже временно своим Неблагим сородичам.

Во всем мире фей, и в Конкордии в частности, Благие и Неблагие Китэйны должны были забыть о своей вечной вражде для того, чтобы обеспечить выживание Грезы. Это привело к некоторым необычным случаям сосуществования различных Дворов в обществе подменышей. К примеру, случалось так, что лорд фригольда принадлежал к Двору, отличному от того, к которому принадлежала большая часть обитателей фригольда, а в клятвенных кругах оказывались как Благие, так и Неблагие фэйри, вынужденные забыть о своих противоречиях ради исполнения данных клятв.

Хотя полная классификация различий между Благим и Неблагим Дворами является практически невозможной, можно назвать несколько общих отличий, которые позволяю отличить один Двор от другого. Благие ассоциируются со светом, дневными часами и летними днями; Неблагие принадлежат тьме, зимним временам и ночи. Благой Двор представляет старые традиции и славится своим законопослушным поведением; Неблагой Двор известен своей любовью к нарушению старых традиций, созданию новых и содействию постоянным изменениям. Тем не менее, даже эти различия не всегда позволяют отличить Благого фэйри от Неблагого. Иногда Благой подменыш способствует активным изменениям, тогда как старый Неблагой рыцарь занимает консервативную позицию. Одно можно сказать с точностью – два этих Двора существуют и пребывают в состоянии вечной вражды. Вместе они воплощают все доброе и злое, светлое и темное, статичное и динамичное, что только есть в обществе подменышей.

В редких случаях подменыши переходили из одного Двора в другой, что обычно становилось последствием каких-либо значительных изменений в их личной жизни. Изменить Двор не так-то легко, так как для этого подменыш должен забыть о своей старой сущности и отдаться другой половине своей личности, приняв свою Благую природу, если раньше он был Неблагим, и наоборот. Этот выбор изменяет его место в обществе Китэйнов и преображает его представления о самом себе. Кроме того, изменение Двора обычно происходит только в определенные дни года, подобные Самхайну или Бельтайну.

Благой Двор

Благие обладают репутацией хранителей традиций фей. Они считают себя миротворцами, хранителями куртуазной любви, защитниками слабых и воплощениями идеалов рыцарства. Чаще всего они выглядят традиционно, и, часто консервативно, предпочитая испытанное и проверенное годами, рискованному и необычному.

Большая часть Благих стремится воссоединить мир смертных и Грезу и считает время, когда два королевства еще не были разделены, истинным золотым веком. Пока что многие члены Благого Двора считают своим священным долгом сбор и сохранение Гламура для того, чтобы пробудить в смертных способность мечтать. Хотя они могут считать своим

Благой Кодекс

• *Лучше смерть, чем бесчестье.*

Рыцарство существует до сих пор. Честь является важнейшей добродетелью, источником всего величия и славы. Личная честь должна всегда оставаться незапятнанной. Иногда смерть является единственным способом смыть с себя пятно бесчестья.

• *Любовь побеждает все.*

Любовь живет в сердце Грезы. Истинная любовь возвышает и наполняет все, что должно быть Благим. Куртуазная любовь представляет собой любовь в самой высокой её форме, хотя любовь родичей и товарищей так же является воплощением этой величайшей из добродетелей. Ради истинной любви можно пойти на все.

• *Красота – это жизнь.*

Красота – это бессмертное и объективное качество, которое невозможно не узнать, несмотря на то, что никому до сих пор не удалось дать ему точного определения. Красота является музой творения и истинным украшением Грезы. Однажды обретенная, она должна оберегаться всеми силами, ибо красота является не только вечной, но и очень хрупкой. Умереть во имя красоты – это не только честь, но и великий почет.

• *Всегда отдавай долги.*

Любой дар заслуживает ответного дара. Тот, кто получает подарок, должен отплатить тому, кто даровал его. Таким же образом необходимо возвращать и проклятья. На клятву дружбы необходимо отвечать такой же клятвой. Никогда не отказывайся помочь тому, кому ты должен. Никогда не забывай доброту…или зло.

величайшим противником Неблагой Двор, в действительности их величайшим противником является Банальность.

Благие подменыши ценят честь превыше всего. Для них нарушение клятвы, предательство, трусость и другое недостойное поведение является самым тяжелым преступлением. Вдобавок к чести они почитают отвагу, истину, красоту, справедливость и другие атрибуты рыцарского кодекса. Во многих отношениях, глаза Благих Китэйнов устремлены в прошлое. Барды и хранители сказаний занимают особое место в Благих владениях. Эти хранители легенд и знаний предоставляют своим Благим вассалам информацию относительно того, как должен быть устроен мир, и о том, как следует вести себя в тех или иных ситуациях. Многие Благие, особенно благородные Ши, настолько уходят в прошлое, что начинают подражать в одежде и манерах Средневековью, которое было последним, что они запомнили с момента своего ухода во время Раскола.

Неблагой Двор

Если Благие посвящают свои жизни сохранению традиций фей, то Неблагие считаются осквернителями этих традиций. Они следуют принципам постоянных изменений и импульсивных действий. Они обладают репутацией фэйри, разжигающих войны и безумие, презирающих тех, кто слабее их, и ставящих свободу и необузданность выше любого рыцарского кода. Неблагие считают себя свободными провидцами, которые приносят жизненно важные изменения и преображения с помощью любых методов, которые покажутся им подходящими, включая и насилие.

Большая часть членов Неблагого Двора считает, что Греза покинула их и, следовательно, они не обязаны хранить верность ей или их покинутому дому на Аркадии. Неблагие феи используют Гламур в своих собственных целях, стремясь обрести силу и власть, а так же удовлетворить свои политические амбиции. Неблагие чувствуют, что они должны быть хозяевами, а не слугами Грезы. Более того, большая часть Неблагих фэйри разделяет веру в том, что феи должны править человечеством, тогда как слабая раса недолговечных смертных существует исключительно для того, чтобы обеспечивать фей Гламуром. Потому многие Небла-

гие лорды используют людей, с которыми они связаны, часто окружая себя группами зачарованных и порабощенных людей для того, чтобы открыто питаться их грезами.

Некоторые Неблагие, подобно их Благим родичам, стремятся вернуться в Грезу но только для того, чтобы увеличить свою собственную силу и подчинить себе её. Неблагие подменыши считают Банальность сильным противником, но не боятся её сильно, как Благие. Вместо этого, они стараются победить Банальность и подчинить её себе, чтобы она, как и Греза, служила их целям. Некоторые из наиболее радикальных Неблагих подменышей верят, что Банальность воплощает в себе будущее, будучи истинным синтезом реальности, противостоящим иллюзорной хрупкости Грезы. Эти ультрарадикальные фэйри считают, что они могут победить Банальность с помощью силы своей воли, и использовать её в качестве оружия для борьбы с их Благими противниками.

Неблагие не обращают внимания на прошлое, предпочитая вглядываться в неопределенное будущее. Они считают косность, устаревшие традиции, удерживание, цензуру и ограничения преступлениями против свободного обмена идеями. Они любят изображать чемпионов свободы, предвестников изменений, защитников свободомыслия и нарушителей запретов. Многие из них демонстрируют открытое презрение к благородной жизни, жестоко насмехаясь над рыцарским поведением Благих. Другие члены Неблагого Двора следуют многим традиционным путям, но они делают это не потому, что им диктуют это обычаи, а исключительно потому, что они сами этого хотят.

Неблагой Кодекс

• *Изменения приводят к добру.*

Безопасности не существует. Самое незначительное изменение может превратить короля в крестьянина. Ничто не может быть постоянным в мире, где непрерывными являются только изменения. Хаос и беспорядок правят вселенной. Прими это – или умри.

• *Гламур свободен.*

Гламур бесполезен, если его не использовать. Накопление Гламура не имеет смысла, так как он не иссякает. До тех пор, пока существуют люди, среди них будут и мечтатели – а это значит, что всегда будет и Гламур. Получай его всеми возможными методами, и ты никогда не останешься без этого источника энергии.

• *Честь – это ложь.*

Чести нет места в современном мире. Это волшебная сказка, призванная скрыть пустоту и бессмыслие большинства закостенелых традиций. Только заботясь о самом себе, ты сможешь достичь истины.

• *Страсть выше долга.*

Страсть является самым искренним состоянием духа феи. Следуй своим инстинктам и действуй так, как велят тебе порывы твоей души. Живи так, как хочется тебе, не думая о неприятных последствиях – они все равно рано или поздно наступят. Молодость проходит быстро, так что веселись, пока можешь. Смерть придет за тобой в любом случае, потому просто живи и не печалься ни о чем.

Теневой Двор

Во времена Междуцарствия возникло объединение, известное, как Теневой Двор. Созданное Неблагими для того, чтобы напомнить о забытом обычае смены правления, Теневой Двор стал главным орудием, с помощью которого Неблагие подменыши могли восстановить часть утраченных ими позиций в качестве равноправных с Благими владыками фей.

Призываемый во время вечерних ритуалов Самхайна, Теневой Двор правит миром подменышей в течение всего одной ночи. Во время этого кратковременного правления, он наделяется почетными титулами, которые были связаны с Неблагой половиной года. Он так же открыто насмехается на Благими традициями,

иногда оставляя своим противникам позорные или болезненные напоминания о том, что у всех фей существует альтернативный путь, отличный от Благого. Большая часть Благих фей терпеть не может насмешек, но нехотя присоединяется к Теневому Двору для того, чтобы безбоязненно реализовать свои Неблагие наклонности.

Теневой Двор исполняет функции праздника, напоминающего праздник Марди Грас, который позволяет подменышам обоих Дворов отбросить свои различия на одну ночь и высвободить все свои страсти, осуществив любые свои грезы и фантазии без страха наказания или осуждения. Благие подменыши в эту ночь обращаются к своим Неблагим сущностям, отдаваясь им на протяжении празднества. Кроме того, в этот день вспоминают павших фей, так как Теневой Двор обладает особой близостью с душами мертвых, которые занимают центральное место в ритуалах Самхайна.

Тем не менее, большая часть подменышей не знает о том, что Теневой Двор встречается и в другие дни, а так же обладает своими собственными тайными целями, которые известны только его членам. Почетные титулы, даруемые его главам на Самхайн, позволяют всем подменышам понять, кто в данный момент возглавляет этот выдуманный двор, но так как эти позиции являются только номинальными, немногие Китэйны принимают их серьезно. Тайные – фактически, теневые – встречи Теневого Двора происходят в абсолютной секретности, и только самые доверенные члены Двора могут попасть туда.

Хотя большая часть Неблагих владык находится в дружественных отношениях с Теневым Двором, и может даже подозревать о том, что он существует в качестве независимого объединения, помимо его ежегодного проявления во время Самхайна, лидеры Теневого Двора не собираются оповещать своих "союзников" обо всех своих действия. Фактически, сохранение своих целей и методов в тайне даже от Неблагих владык, обеспечивает прекрасную маскировку для членов Теневого Двора, которых это только радует.

Истинные цели Теневого Двора остаются загадкой для большинства Китэйнов, и его зловещие планы относительно будущего фей остаются скрытыми в тенях общества подменышей.

Средневековая Парадигма

Общество фэйри фактически основывается на традициях феодализма 14 столетия. Хотя подменыши стали частью современного мира и проживают свои смертные жизни в окружении плодов 600 лет технологического и политического "прогресса", при взаимодействии с Грезой они возвращаются в мир, принадлежащий отдаленному прошлому. Подобная любовь к средневековым порядкам, присутствующая среди фей, объясняется множеством причин.

Несмотря на тот факт, что простолюдины смогли приспособиться к изменяющимся временам, их души все еще связаны с эрой, предшествующей Расколу. Из-за этого большая часть подменышей существует в пределах замкнутой временной петли. Хотя их смертная плоть подвергается постоянному циклу старения, смерти и перерождения, их древние души нашли свой приют в знакомой им атмосфере средневековья.

Кроме того, мир смертных продолжает оказывать свое влияние на остатки Грезы. Большая часть волшебных сказок разворачивается в средневековом окружении, и люди, которые все еще верят в фей, представляют их живущими в мире замков и мифических существ. Таким образом, использование обликов и форм, связанных со Средними Веками, позволяет подменышам идти по пути наименьшего сопротивления.

И, наконец, аристократы-Ши, которые контролируют общество фэйри, остались равнодушны к идее демократического правления, и многие современные политические идеи не имеют для них никакого смысла. С момента Возрождения, эти правители фей основывают свою власть на законах

феодализма, возвращаясь к политическим структурам, существовавшим еще до Раскола. Феодальная система, основанная на защите земель, представляет собой идеальную модель для общества, сконцентрированного на защите фригольдов и других мест, священных для Грезы.

Феодализм возник в человеческом обществе во времена Средневековья, став кульминацией постепенного перехода от кочевой жизни охотников-собирателей к оседлой, сельскохозяйственной модели. Хотя еще древние культуры уделяли огромное внимание плодородию земли, именно рост городов и быстрое увеличение населения сделали вопрос производства пищи самым важным для большей части населения. Феодальное общество возникло в результате необходимости защищать землю и людей, которые на ней работают. В обмен на свою защиту, обычные люди приносили клятвы верности своим лордам и рыцарям, которые занимались только исполнением своего долга защитников земли. Социальная иерархия так же эволюционировала, так как фактически аристократы и воины стали единовластными правителями. Несмотря на эту строгую классовую структуру, система вассалитета породила сильную связь, а вместе с ней и верность, между правителями и их подданными. Рыцари должны были защищать тех, кто занимался выращиванием пищи для их столов, тогда как долг крестьянина состоял в обеспечении пропитанием тех, кто рисковал своей жизнью для того, чтобы гарантировать его безопасность.

Хотя шесть сотен лет изобретений и изменений сделали феодальную систему в мире смертных бессмысленной, в обществе фей феодализм и вассалитет до сих пор играют очень важную роль. Немногочисленность фригольдов и мест, где до сих пор концентрируется Гламур, делает эти места уязвимыми для алчных узурпаторов и служителей Банальности. Благодаря системе королей и аристократов, рыцарей и крестьян, феи Земли способны создать стабильное общество, в котором фригольды будут защищены теми, у кого хватит силы для того, чтобы сохранить эти драгоценные сокровищницы Гламура и химерической магии. Кроме того, пышность и изящество средневековых времен полностью отвечают любви подменышей к изысканным церемониям и ритуалам.

Война Соответствия привела к тому, что несколько измененная форма феодализма стала основной формой правления фей. Не такая строгая, как феодализм смертных, феодальная система фей все же позволяет создать прочную структуру, в которой один подменыш может положиться на другого, зная о том, кто он такой, и какое место он занимает в обществе фэйри. Постоянная враждебность мира смертных вызывает у подменышей стремление к стабильности, и феодальная система позволяет большинству Китэйнов почувствовать под ногами твердую землю.

Сложная сеть клятв и обещаний связывает воедино различные ступени иерархической лестницы феодального общества подменышей. Принесение клятвы и ценность слова подменыша считаются священными узами, и потому клятвы никогда не даются просто так. Нарушение клятвы считается одним из самых тяжелых преступлений, как среди Благих, так и среди Неблагих подменышей. Все подменыши обладают определенными обязанностями и правами, определяемыми данными ими клятвами. Аристократы и рыцари клянутся защищать своих подданных. Простолюдины клянутся повиноваться приказам своих повелителей. Преступников ожидает быстрая кара, которая происходит не только с помощью сил правосудия, но и благодаря социальному остракизму и отторжению другими подменышами.

Даже Неблагие лорды требуют верности от своих подданных. Несмотря на их стремление к свободе и вольностям, многие из этих Китэйнов настаивают на подчинении своих последователей так же, как и их Благие сородичи.

Простолюдины и аристократы

Простолюдины жили на Земле с момента появления фей. Заточенные здесь после

Раскола, они выжили только благодаря принятию обликов смертных, что повлекло за собой бесконечный процесс реинкарнаций. Рождаясь и перерождаясь в семьях людей, они одновременно защищали себя от губительного воздействия Банальности и постепенно вырабатывали определенные связи с человечеством. Аристократы, обычно принадлежащие к Ши, которые были изгнаны с Аркадии во время Возрождения, приходят сюда в одном единственном теле, и обречены провести остаток своей жизни в мире смертных. Хотя некоторые Ши вошли в мир через тела еще нерожденных людей, все они понимают, что у них есть только одна жизнь, после чего их души ожидает неведомая им судьба. Это различие заставляет большую часть аристократов стремиться только к обретению власти и престижа, тогда как простолюдины знают, что если им не повезет в этот раз, то они всегда могут попытаться добиться своей цели в следующей жизни.

Аристократы считают простолюдинов низкими существами, которые были развращены слишком близкой связью со смертными. Простолюдины считают аристократов высокомерными и бесчувственными, думая, что их интересует только власть. Хотя некоторые простолюдины и аристократы могут испытывать друг к другу довольно теплые чувства, и даже уважение, в большинстве своем два класса Китэйнов разделены недоверием и неприязнью. Договор Гармонии сделал простолюдинов частью феодальной системы, но большая их часть до сих пор не подчинилась всем её ограничениям и правилам, протестуя против выполнения неприятных им обязанностей, которые полагаются им, как “низшим” Китэйнам. Большая часть простолюдинов служит местным лордам только отчасти, сохраняя свое собственное мнение и считая себя ничем не хуже любого аристократа.

Сеньоры и Вассалы

Аристократическое общество основывается на иерархии, в которой положение и титул

определяют место, занимаемое подменышем в самом обществе. Уважение считается прерогативой высших классов, и выражать его им обязаны низшие.

В этой феодальной структуре практически каждый аристократ приносит клятву верности вышестоящему сеньору. Даже короли и королевы Конкордии являются вассалами Высокого Короля Дэвида, главы общества фэйри Аркадии. Схожим образом, каждый аристократ является сеньором кого-то нижестоящего. Только оруженосцы, которые находятся в самом низу аристократической иерархии, не имеют вассалов, хотя они в определенной степени обладают некоторой властью над пажами, которые находятся еще ниже их.

Простолюдины выпадают из строгой иерархии аристократического общества. Традиционалисты считают их не более чем крестьянами, и потому твердо верят, что все простолюдины обязаны служить им. В некоторых случаях, уже после Войны Соответствия, простолюдины получали аристократические титулы и становились частью описанной выше иерархии. Тем не менее, аристократы считают "титулованных" простолюдинов выскочками и редко принимают их всерьез.

Хотя многие аристократы считают обретение власти своей главной целью, некоторые из них считают клятвы, данные вассалом и сеньором, священными, и рассматривают их, как символы надежности и уверенности, которые создают атмосферу, в которой можно собирать и защищать Гламур, благодаря которому фэйри могут выжить. Тем не менее, даже эти аристократы не могут обойтись без политических интриг и хитростей, так как, само феодальное общество стимулирует подобные действия, необходимые для улучшения собственных позиций и обретения власти.

Фэйри, находящиеся на вершине иерархической лестницы, идут на все для того, чтобы гарантировать то, что они останутся там, и делают все возможное (вплоть до откровенного воровства) для того, чтобы увеличить свои владения и увеличить свою мощь. Союзы между аристократами заключаются и разрываются в зависимости от обстоятельств, и только Закон способен несколько утихомирить эту борьбу. Те же, кто находятся внизу социальной иерархии, стремятся добиться успеха и занять более высокое положение, добившись признания и уважения.

Права и привилегии играют важную роль в отношениях между лордом и вассалом. Лорды обладают определенной властью над теми, кем они управляют, но в свою очередь они дают своим вассалам определенные обязательства, подобные защите и предоставлению приюта. Схожим образом, вассалы дают своим лордам клятвы верности и службы. Если лорд нарушает права своего вассала, то тот может абсолютно справедливо восстать против своего лорда и свергнуть его, или же каким-либо другим образом известить сеньора его лорда о преступлении его же собственного вассала. Именно замкнутая система прав и обязанностей позволяет феодальному обществу оставаться единым целым.

Правосудие простолюдинов и аристократов

Так как многие простолюдины не принадлежат к феодальной системе, между благородными и обычными Китэйнами часто возникают конфликты, которые можно решить только огромной терпеливостью и трудом. Простолюдины, живущие во владениях лорда, и отказывающиеся признать его власть, вызывают внутренние раздоры, которые необходимо решить. Иногда противоречия между лордами и простолюдинами можно решить с помощью вмешательства человека, которого уважают обе стороны. В крайних случаях, сам Высокий Король Дэвид занимался решением конфликтов между обиженными простолюдинами и рассерженным лордом. Подобные действия приносят ему еще большую популярность среди Китэйнов.

Аристократические обязательства

Аристократы подменышей дают своим вассалам определенные обязательства. Аристократы не могут оскорблять свои вассалов или использовать их в качестве рабов, невольников или даже слуг. Аристократы должны защищать своих подданных от опасностей, исходящих, как со стороны враждебных домов, так и от агентов Банальности. Лорд в случае необходимости предоставляет своим вассалам убежище. Он должен обеспечивать честное решение всех споров в его владениях и не может карать без соответствующих оснований. Аристократ выступает в качестве владельца имущества простолюдинов, живущих в его владениях; он вершит правосудие, и никакой чужак не может оспорить его решение. Аристократы так же обязаны проводить празднества и фестивали для порождения Гламура и усиления связей с Грезой.

Если решение лорда кажется несправедливым или нечестным, то его подданные могут обратиться к вышестоящему владыке. Нарушение прав аристократа позволяет ему восстать против сеньора, который запятнал свою честь, нарушив клятву верности обиженному аристократу. Хотя аристократическое общество не прощает обид, время от времени все же появляются деспоты, и, если никому не удается их свернуть, то они часто продолжают терроризировать всех, кому не повезло принести им клятву верности.

Титулы и Привилегии

Получение титулов и обретение соответствующих привилегий формирует ядро феодального общества фей. Начиная королем, и заканчивая оруженосцем, каждый феодал обладает своими собственными правами, обязанностями и сокровищами, которые символизируют его власть.

• **Король или Королева** — Среди фей резонанс Грезы порождает очень близкую связь между правящим монархом и его землей. Во многих отношения король и является землей. Все действия, совершаемые монархом, какими бы несущественными они не казались, воздействуют на его владения. Обычно королевство отражает характер его правителя. Если король становится задумчивым или погружается в отчаяние, то в его королевство приходят холод и тьма. Если королева впадает в депрессию из-за безответной любви, то в её землях могут участиться наводнения и дожди. Равнодушие старого короля приносит в его королевство ледяной холод, тогда как бурные страсти юной королевы вызывают хаос и беспорядок во всем её королевстве.

К королям и королевам обращаются “Ваше Величество” или, иногда “Ваше Королевское Высочество” (хотя этот титул наиболее часто используется по отношению к принцу или принцессе).

Королевские сокровища: Короли и королевы обладают коронами, которые позволяют им определить местонахождение всех флагов (отмечающих границы их территорий), скипетрами, которые позволяют им получать Гламур из любого очага их королевства, печатями, которые могут отменить любое распоряжение герцогов и оружием, которое считается продолжением королевской воли.

• **Герцог или Герцогиня** — Это самые высокие после короля или королевы аристократы. Они владеют множеством фригольдов (которыми правят от их имени менее значительные лорды). В их домены обычно входят целые города или большие пригородные области. До пяти баронов или графов могут быть их вассалами. Некоторые бароны исполняют обязанности дипломатов, путешествуя по землям Китэйнов, торговцев и шпионов. В военное время герцоги и герцогини становятся военачальниками и маршалами войск их монархов, возглавляя целые армии.

К герцогам и герцогиням обращаются “Ваша Милость”.

Сокровища герцогов: Герцоги и герцогини обладают печатями, позволяющими им подписывать договора, даровать земли, заверять

декларации и скреплять приговоры. Обычно все эти документы действуют только во владениях герцогов. Кроме того, герцоги и герцогини обладают флагами, которые позволяют им делать фригольды своими собственными владениями, тем самым, отрицая любые заявления графов. Они так же обладают камнями очагов, которые позволяют им получать Гламур из любого очага их владений. И, наконец, они владеют оружием, которое символизирует их право управлять королевскими армиями.

• **Граф или Графиня** — Эти аристократы идут после герцогов и герцогинь, но, несмотря на это они считаются могучими лордами. Их земли называются графствами, и чаще всего занимают важные части городов или небольшие пригородные районы. Графам и графиням служат один или два барона, а так же несколько могучих рыцарей. Из-за того, что они занимают промежуточное положение между наиболее высокими и наименее важными аристократами, носители этих титулов часто обладают репутацией интриганов и заговорщиков, завидующих тем, кому они подчиняются, и манипулирующих теми, кто находится ниже их. Короли и королевы всегда следят за своими графами и графинями. Во время войны эти аристократы обычно действуют в качестве младших командиров, организаторов полков и координаторов военных поставок. Обычно они не сражаются на поле боя, если, конечно же, не славятся своими боевыми умениями.

К графам и графиням обращаются “Ваше Превосходительство”. Графы иногда именуются эрлами, хотя женщин, которые обладают этим титулом, все равно называют графинями.

Сокровища графов: Графы и графини обладают флагами, с помощью которых отмечают свои владения. Их приказы могут отменять только герцоги и короли. Графы так же обладают очагами, и могут требовать от своих вассалов помощи в поддержании огня, пылающего в этих очагах. Каждый граф или графиня обладает оружием, использующимся во славу их владык.

• **Барон или Баронесса** — Бароны и Баронессы обычно владеют только одним фригольдом. Многие бароны презирают своих владык, считая превосходящих их графов жадными и завистливыми, и стремятся заполучить земли и власть своих сеньоров. Бароны и баронессы яростно цепляются за власть. Так как они ближе к своим последователям, чем большая часть других аристократов, они обычно получают поддержку своих вассалов. В каждом баронстве обычно находится 3-4 рыцаря, которые приносят своему лорду непосредственную клятву верности. Некоторые бароны так же дают приют странствующим рыцарям, которые служат только себе.

К баронам и баронессам обращаются “Лорд” или “Леди”.

Сокровища баронов: Бароны и баронессы владеют только своими собственными очагами и оружием. Они обладают правом собирать Гламур в пределах своих владений и могут требовать небольшие его запасы для очагов от рыцарей.

• **Рыцарь** — Рыцарство является одновременно титулом и состоянием души. Рыцари являются основой феодального общества, служа своим лордам в качестве воинов и посланников. Иногда рыцарь получает от своего барона небольшой лен. Аристократы обычно получают титул рыцаря в момент признания их представителями аристократии фэйри. Рыцари, лишенные собственных владений, являются низшими представителями аристократии.

К рыцарям обращаются “Сэр” или “Леди” (хотя некоторые рыцари-женщины предпочитают титул “Дама”).

Сокровища рыцарей: Оружие рыцаря является символом его чести и воплощением его воли и защиты. В легендах говорится, что до тех пор, пока рыцарь остается верен своему лорду, его меч никогда не сломается.

• **Оруженосцы** — Фактически оруженосцы не являются аристократами, но они являются личными слугами аристократов (обычно рыцарей). Большая их часть учится для того,

чтобы стать рыцарями, и, в конце концов, присоединиться к аристократии. Хотя некоторые оруженосцы обретают славу, сражаясь вместе со своими учителями, чаще всего они остаются возле поля битвы, предоставляя своим рыцарям поддержку, возвращая или заменяя утраченное оружие и принимая участие в охотах на бродячих химер. Оруженосец не имеет каких-либо сокровищ, за исключением небольших запасов Гламура, предоставляемых ему его покровителем.

У оруженосцев нет официального титула.

Придворные

Аристократам служит множество подчиненных, именуемых придворными, которые удовлетворяют их потребности и выполняют важные обязанности. Придворные напоминают вассалов, но при этом не являются частью аристократической иерархии. Многие из них, фактически, являются простолюдинами, которые верно служат своим лордам в обмен на теплое место при его дворе. Придворные обычно получают плату в той или иной форме, которая может являться небольшими сокровищами или же знаками внимания со стороны лордов. Некоторые простолюдины всеми силами стремятся занять место придворных для того, чтобы насладиться преимуществами сопричастности с аристократическим обществом. Большая часть таборов презирает подобных "холуев", считая, что они пожертвовали своей личной свободой ради каких-то сомнительных богатств.

• **Герольды** — Герольды выступают в качестве посланников, дипломатов и курьеров своих лордов. Это дает им некое подобие дипломатического иммунитета во владениях других аристократов, во всяком случае, до тех пор, пока они высказывают им должное уважение. Герольды часто выступают в качестве шпионов, так как их обязанности позволяют им вращаться в самых различных кругах, не вызывая при этом особых подозрений. Герольды часто владеют сокровищами, дарованными им их лордами, которые позволяют им быстро перемещаться с места на место. Они так же отвечают за сбор ополчения, когда владения их лорда оказываются в опасности.

• **Провидцы**— Эти умелые чародеи выступают в качестве советников лордов. Они следят за возможными магическими нападениями на своих лордов и владения, проводят ритуалы (подобные церемонии Благословения) и дают советы своим лордам в отношении применения древних знаний и химер. Владение магией провидцев иногда вызывает к ним недоверие, хотя большая их часть кристально честна в своих действиях.

• **Канцлеры** — Канцлеры являются правой рукой своих лордов, управляя землями их вассалов в отсутствие самих владык и помогая защищать их владения от нападений. Огромные знания о функционировании фригольдов и земель их владык обычно помогают канцлерам завоевать доверие и уважение своих лордов. Немногие канцлеры обманывают это доверие; большая их часть готова пойти на все ради сохранения чести их владык.

• **Барды** — Барды являются рассказчиками и хранителями сказаний. Их особы считаются священными, и невезенье будет преследовать того, кто сознательно ударит барда или вовлечет его в поединок против его желания. Слова бардов часто оказываются пророческими. Большая часть бардов удерживается от лишних разговоров, если они не выступают для своих лордов или же их не просят принять участие в беседе, так как они могут, сами не желая того, произнести нечто, что будет иметь силу пророчества (становящегося таковым по причине того, что оно исходит из губ барда). Они являются одними из наиболее уважаемых придворных.

• **Шуты** — Шуты развлекают аристократов и возвещают о приходе Гламура на определенных праздниках. Они так же выступают в качестве сторожевых псов Банальности. Шуты часто указывают на проблемы

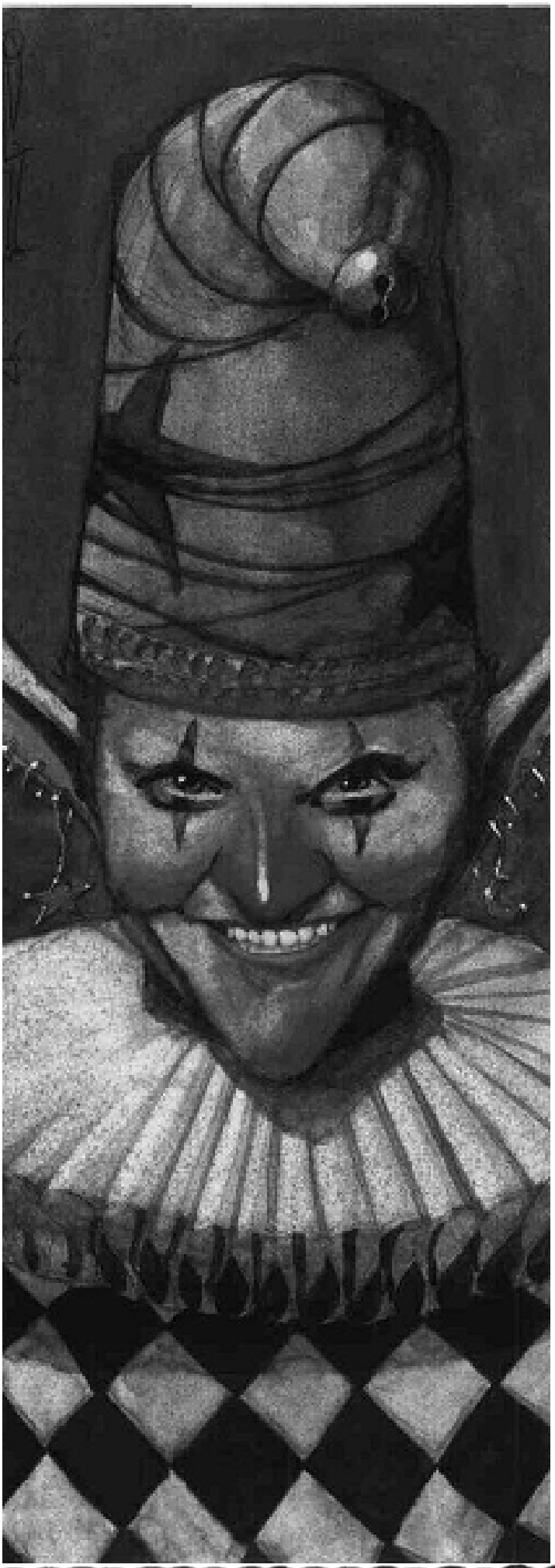
и ошибки аристократов так, что это скорее смешит, чем оскорбляет, тем самым, предоставляя возможность гордому аристократу незаметно исправить свои недочеты, не навлекая на себя позора. Кроме того, шуты обязаны выслеживать обыденность и серость, а затем уничтожать их прежде, чем они начнут угрожать владениям их лорда. Они применяют для этого как колдовство, так и сокровища лорда.

• **Трубадуры** — Трубадуры являются музыкантами и артистами при аристократическом дворе. Они так же направляют двор в делах куртуазной любви, выступая в качестве посредников и хронистов. Очень часто трубадуры принимают участие в интригах и махинациях аристократов. Они так же пишут свои собственные произведения, баллады о прошлом и песни, посвященные их покровителям и любимым.

• **Писцы** — Писцы выполняют жизненно важные функции, состоящие не только в записывании придворных дел, но и сохранении воспоминаний любых членов двора, связанных с Аркадией или их прошлыми жизнями. Все это происходит так же, как и в старину, и писцы записывают все необходимое на пергаменте или папирусе чернилами, составляя химерические тома, переплеты которых сделаны из шкур грифонов или кабанов. Многие писцы могут иллюстрировать свои тексты, создавая настоящие произведения искусства и вместилища Гламура.

• **Управляющие** — Управляющие отвечают за ресурсы домена, организуя и управляя затратами их лорда. Они контролируют финансы, следят за химерическим и “реальным” оружием и хранят сокровища лорда. Управляющие так же обучают слуг и присматривают за ними.

• **Старосты** — Старосты выступают в качестве связывающих звеньев между аристократам и простолюдинами, обитающими в их владениях. Они так же выполняют функции защитников простолюдинов, часто выступая в судах для того, чтобы поддержать заявления простолюдинов или подать жалобу. Старосты



присматривают за фригольдами аристократов; обычно при дворе столько старост, сколько у аристократа фригольдов. Хотя они являются всего лишь хранителями, многие старосты, в конце концов, начинают относиться к фригольдам, как к своей собственности.

• **Таны** — Таны являются воинами-простолюдинами, которые принесли клятву верности своим лордам. Они обязаны добывать Гламур для своих владык. Некоторые лорды выставляют отряды танов на поле битвы, так как эти воины часто оказываются более эффективными, чем благородные рыцари. Многие таны, которые служили сопротивлению во время Войны Соответствия, теперь стали слугами лордов, с которыми они некогда сражались. То, что аристократы приняли этих лидеров восстания к себе на службу, помогло улучшить отношения простолюдинов и Ши. Аристократы, которые относились к своим танам с уважением и честью, с гораздо большей легкостью добивались поддержки своих простолюдинов.

Закон

Традиции, из которых состоит Закон являются базовыми правилами общества Китэйнов. Считает, что они возникли среди тех мудрых фэйри, которые жили ближе всех к Грезе, и были записаны после Раскола для того, чтобы помочь феям выжить перед лицом столь ужасающих изменений. Передаваемые из поколения в поколение и почитаемые аристократией, предписания Закона исполняются как Благими, так и Неблагими аристократами (хотя каждый Двор интерпретирует каждый принцип по-своему). Благие аристократы и их подданные обычно следуют букве закона, тогда как Неблагие владыки и их прислужники стремятся найти там пробелы и воспользоваться ими.

В отличие от клятв (смотрите ниже), Закон не поддерживается самим Гламуром. Вместо этого, он существует благодаря силе законов, традиций и обычаев. Иногда Греза использует свои химерические создания для того, чтобы гарантировать выполнение предписаний Закона или заставить их нарушителей ответить за свои поступки.

Шесть базовых предписаний Закона описаны ниже.

• **Право на Владение** - Лорд является королем в своем домене. Он является судьей, который выносит решение в отношении всех преступлений. Его слово - закон. Аристократу должны повиноваться его вассалы, и его обязаны почитать все остальные. При этом аристократ должен уважать своих лордов.

Реальность: Аристократия была вынуждена пойти на определенные уступки перед лицом современных идей демократии и власти народа. Большая часть аристократов правит с помощью силы, ума, личного обаяния или обычая.

• **Право на Мечту** - Смертные обладают правом мечтать, независимо от наших потребностей. Греза умрет, если мы будем похищать их мечты. Никому не разрешено использовать Гламур для того, чтобы манипулировать творческим процессом. Хотя вы можете даровать фантазию смертному разуму, запрещено отдавать ему прямые приказания.

Реальность: Большая часть подменышей считает это запрещением Опустошения — насильственного лишения живых существ их Гламура. Большая часть Китэйнов – особенно Неблагих – игнорирует этот запрет, стремясь добиться силы как можно более быстрым и легким способом. Так как эта форма получения Гламура часто опустошает жертву навсегда, пойманные Опустошители подвергаются суровым наказаниям за совершенные ими преступления. Так же ходят неприятные слухи о том, что некоторые подменыши наполняют смертных Гламуром до такой степени, что их смертные души обретают слишком большое количество творческих сил, а затем питаются их ослепительными грезами. Если эта практика существует, то она так же нарушает данное предписание Закона.

• **Право Невежественности** - Не предавай Грезу Банальности. Никогда не открывай людям свою истинную природу. Люди не только будут охотиться на нас из-за нашей мудрости, но и они обрушат на нас Банальность, которая сокрушит наши места силы. Чем больше знают люди, тем более активно они будут искать нас, лишая мир Гламура и уничтожая наши сущности.

Реальность: Большая часть подменышей, как Благих, так и Неблагих, уважает это правило, так как оно выступает в качестве защиты от сил Банальности. Гламур достаточно сложно найти, и тратить его на то, чтобы смертные могли видеть Грезу, довольно глупо и расточительно. Некоторые подменыши зачаровывают избранных людей для того, чтобы привести их в своих фригольды в качестве любовников или последователей, но при этом они стирают все воспоминания о собственном существовании из их памяти перед возвращением этих людей в мир смертных.

• **Право Спасения** - Все Китэйны обладают правом надеяться на спасение от отвратительной хватки Банальности. Перед лицом опасности мы должны объединять свои силы. Мы должны бороться вместе для того, чтобы выжить. Никто не должен оставаться один. Китэйны должны спасать других фэйри или любое существо Грезы, оказавшееся в руках у тех, кто служит Банальности.

Реальность: Большая часть подменышей следует этому принципу. В конце концов, в один из дней им так же может понадобиться помощь. Благие и Неблагие фэйри забывают свои противоречия и приходят друг другу на помощь, когда один из них становится жертвой Даунтэйна или другого служителя Банальности. Тогда как многие подменыши попытаются спасти и химерических существ, подобных единорогам или грифонам, немногие из них захотят рискнуть жизнью ради незначительных химер.

• **Право Безопасного Убежища** - Все места в Грезе являются священными. Фригольды должны не только находиться в безопасности от Банальности, но и вдали от жестокости окружающего мира.

Реальность: Борьба за те немногочисленные фригольды, которые остались существовать после Раскола, делает следование этому правилу достаточно проблематичным. Претензии на один и тот же кусочек наполненной грезами земли часто приводят к войнам и столкновениям, которые происходят на его границах, так как в большинстве случаев сражения внутри самого фригольда ограничиваются химерическими поединками. Некоторые владыки закрывают свои фригольды для чужих подменышей из страха, что незваные гости могут истощить источник Гламура, расположенный в их владениях. Несмотря на то, что домены аристократов должны славиться своим гостеприимством и любезностью, фригольды простолюдинов принимают подменышей, которым требуется убежище, гораздо чаще, чем фригольды благородных фэйри.

• **Право Жизни** - Ни один Китэйн не должен проливать кровь другого Китэйна. Ни один Китэйн не должен приносить на Землю соленые слезы. Ни один Китэйн не может забрать из Грезы своего брата. Смерть запрещена.

Реальность: Этот принцип поддерживается практически всеми подменышами, особенно потому, что Греза сама следит за этим, обрушивая Банальность на подменыша, который отнимает жизнь другого фэйри. Когда двое Китэйнов встречаются в сражении, они обычно используют химерическое оружие, хотя есть и исключения (например, дуэли, ведущиеся до первой крови). В подобном сражении не наносится “реального” вреда. Если проигравший “убит”, то он временно умирает для Грезы и возвращается в свое смертное обличье после того, как он будет пробужден с помощью Гламура.

Обычаи и Традиции

На протяжении многих столетий общество Китэйнов обзавелось множеством обычаев, часть которых была позаимствована

из человеческой культуры, а часть являлась уникальной для фей. Эти традиции определяют и придают яркость жизням подменышей.

Клятвы

Клятвы являются священными обетами, которые устанавливают между Китэйнами определенные отношения или каким-либо другим образом обязывают клянущегося отправляться в путешествие или выполнять обязательства, играть определенные роли, почитать права или удерживаться от определенных действий. Некоторые клятвы навсегда привязывают одного Китэйна к другому; другие существуют менее продолжительное количество времени. Многие клятвы, особенно данные на Бельтайн и Самхайн, приносятся на "год и один день". Все общество Китэйнов следит за выполнением клятвы, но, что еще более важно, сама Греза заставляет держать ответ за произнесенные слова.

Формулировка клятв очень важна, так как она сплетает Гламур в цепь, которая возникает при произнесении клятвы. Нарушение клятвы не может пройти просто так, так как последствия этого (обычно определяемые во время принесения клятвы) обрушатся на клятвопреступника сразу же после его деяния. Кроме того, клятвопреступников презирают все Благие и большая часть Неблагих фей.

Слово подменыша является одним из величайших даров, и тот, кому повезло получить скрепленное клятвой обещание верности или любви, может считать себя благословленным Грезой. Клятвы являются воплощением личной чести и уважения подменыша. Исполнение клятв считается основой благородного общества, и каждый, кто нарушает клятву, оскверняет ценности этого общества и лишается права называть себя его частью.

Куртуазная Любовь

Ритуалы куртуазной любви привлекают огромное внимание аристократов, и, иногда,

составляют основную долю взаимоотношений внутри аристократического двора. Артистичность и красота этих ритуалов вызвана любовью, которую феи питают к интригам и романтике. Независимо от того, являются ли они участниками или зрителями, большинство членов двора принимает участие в тонкостях куртуазной любви.

Романтика для Китэйнов воплощается в элегантном и изысканном танце соблазнения и умения, который ценится как за свою внешнюю красоту, так и за свое внутреннее содержание. И мужчины, и женщины признают ценность умения манипулирования другими в своих целях, и готовы пойти на все для того, чтобы доказать свою искушенность в сердечных делах.

Куртуазная любовь представляет собой изысканный дуэт "страстного поклонника" и "робкой возлюбленной". В прошлом, когда смертные еще практиковали это формальное выражение своих желаний, поклонник всегда был мужчиной, а возлюбленная – женщиной. Более либеральные Китэйны не предъявляют подобных требований к полу участников. Очень строгий протокол управляет всеми этапами куртуазной любви, начиная с объявления поклонника его намерения добиться любви своей возлюбленной, и до обычно вежливого, но твердого отказа, за которым следует период глубокой скорби об утраченной любви — время, предшествующее началу нового цикла. На каждой стадии этого процесса, трубадуры находятся где-то за кулисами (если не на главной сцене), готовые в любой момент воспеть качества возлюбленной, или же рассказать придворной аудитории о качествах поклонника.

Весь ритуал куртуазной любви состоит из стилизованного флирта. Для возлюбленной вполне обычно то принимать, то отвергать предложения поклонника, развивая искусство стимулирования и разжигания желания. Поклонник не имеет никаких прав за исключением тех, которые были дарованы ему возлюбленной, и при этом он обязан при каждой возможности демонстрировать ей свою любовь. Любовные поэмы и песни, героические деяния и невообразимое терпение в ожидании улыбки или доброго слова являются неотъемлемыми этапами на пути влюбленного. Любовь, которая достается даром, или достигается неуклюже, недостойна именоваться любовью.

Куртуазная любовь обычно держится в тайне, но иногда она превращается в миниатюрную драму, за которой следят все придворные. В конце концов, возлюбленная должна отвергнуть поклонника, объясняя свое решение политическими или личными мотивами. После этого поклоннику остается льстить, убеждать, скорбеть или совершать подвиги для того, чтобы все же добиться внимания своей возлюбленной.

Если в результате этого процесса между возлюбленной и поклонником действительно возникают серьезные чувства (что не обязательно должно приводить к сексуальным отношениям), эти двое приносят друг другу клятвы любви. До тех пор, пока эти узы не будут нарушены, души этих двоих остаются неразрывно связанными. Только Банальность может разделить их. Влюбленные помогают друг другу, невзирая на риск, различия Дворов или конфликты Домов. В некоторых случаях, один из влюбленных может пожертвовать жизнью ради второго.

Патронаж

Подменыши часто концентрируют сбор Гламура вокруг определенных искусств, которые лучше всего подходят им. Искусство, которое подменыш избирает для этой цели, называется его патронажем. Хотя дети и юноши иногда изменяют свои патронажи, старцы обычно сосредотачиваются на каком-то одном Искусстве, достигая в нем значительных высот. Юноши чаще всего избираются экспериментальные искусства; дети предпочитают более простые и прямые; старцы

тяготеют к более сложным и традиционным искусствам.

Большая часть Китэйнов при каждой удобной возможности способствует своему патронажу, посещая места, важные для их искусства или собирая людей, патронажи которых совпадают с их собственными. Сбор людей и предметов часто становится источником соперничества между подменышами, позволяя патронам одного и того же искусства вступать в дружеские соревнования ради блага (обычно) избранного ими искусства.

Клики

Китэйны часто создают группы, известные, как клики, для того, чтобы разделить свои патронажи с другими существами, которые мыслят так же, как и они. С помощью патронажа Китэйны помогают смертным грезить, и, следовательно, увеличивают присутствие Гламура в мире. Кроме того, патронаж не только помогает весело провести время, но и делает значительный вклад в Грезу. Большая часть клик подменышей знает об этом, хотя они не дают важности их задачи помешать им хорошо проводить время.

Клики, связанные с традиционными или средневековыми искусствами, считают себя занимающимися благородными патронажами, тогда как члены тех, кто обратился к современным или экспериментальным искусствам, занимаются простолюдинскими патронажами. Как благородные, так и простолюдинские клики, часто берут себе формальные или метафорические имена, зависящие от природы искусств, которым они покровительствуют. К благородным кликам относятся Галатеянцы, которые покровительствуют искусствам скульптуры и рисования; Каллиопеянцы, которые почитают как устную, так и письменную речь; Терпсихореанцы, которые превыше всего ценят танец; и Олимпийцы, которые почитают атлетов и силачей. Простолюдинские патронажи включают Группировальщиков, которые покровительствуют рок'н'ролу; Анахронистов, предпочитающих древние ремесла простолюдинов; Общество Зоетропов, которое состоит из почитателей кино; Безумных Болванщиков, которые находят вдохновение в безумии; Фантазеров (клику детей), которые способствуют природному Гламуру детей смертных; и Хакеров, которые поддерживают Гламур с помощью Всемирной Сети.

Важность праздников

Праздники и фестивали играют центральную роль в жизни подменышей. Эти периоды празднеств не только являются временем, когда смертные становятся чуточку ближе к Грезе, но и обеспечивают Китэйнам возможность вспомнить традиции, которые восхваляют эти праздники, тем самым, прикасаясь к своему утраченному прошлому.

Китэйны используют праздники в качестве повода для расходования Гламура, возвращая его в мир, лишенный жизненной энергии. Кроме того, праздники являются одним из немногочисленных примеров общения подменышей и смертных, без навлечения на первых чрезмерного количества Банальности. Во время праздников Банальность и неверие слабеют, так как большая часть празднеств обладает сверхъестественными аспектами, которые отрицают рациональность и доводы здравого смысла. К детям, которые верят в Санта Клауса и Пасхального Кролика, часто присоединяются и взрослые, которые действуют так, если бы они так же верили в эти символы радости и подарков. В эти кратковременные периоды радости и счастья, люди позволяют себе разжечь пламя своей фантазии. Некоторые подменыши верят в том, что если бы каждый день был праздником, то смертные забыли бы о своих заботах и беспокойствах, и снова начали свободно грезить и мечтать.

Календарь подменышей состоит из множества праздников, которые часто используются, как это было в средние века, для

прослеживания годовых циклов. До Раскола календарь отмечал циклы Благого и Неблагого правления. После Возрождения многие старые традиции были заброшены, но циклы остались такими же, так как танец дней продолжает разворачиваться на просторах четырех времен года. Новые праздники заняли место старых, но вереница фестивалей продолжает занимать свое место в жизни подменышей.

Праздники Подменышей

В определенные дни года, совпадающие с днями главных фестивалей подменышей, все Китэйны собираются вместе для того, чтобы восславить Грезу. Следующие праздники отмечаются как Благими, так и Неблагими подменышами, и являются основными празднествами в жизни Китэйнов.

• **Имболк, 2-ое Февраля** — Очаг является самой главной особенностью фригольда, отгоняя холодный ветер Банальности и сохраняя Гламур, благодаря которому и существует фригольд. Имболк является фестивалем, восхваляющим очаги и их сияние после долгой тьмы зимы. Так же известный, как День Барда, Имболк славится великими турнирами бардов и других исполнителей. Изначально посвященный кельтской богине Бригит, покровительнице огня, кузнечного дела и поэзии, Имболк так же восхваляет дух творчества.

В Ночь Середины Зимы, особые странники, известные, как огненосцы, выходят из Тара-Нара, сжимая в руках лампы, в которых пылает огонь из Источника Пламени, расположенного под дворцом Высокого Короля Давида. Эти лампы используются для того, чтобы снова разжечь очаги в каждом фригольде во время церемонии Имболка. Считается плохим предзнаменованием, если огненосцу не удается добраться к фригольда до наступления Имболка.

• **Карнавал, 28-ое Февраля** — Будучи некогда праздником поминок старого времени и рожденья нового, Карнавал достиг своего расцвета после восхождения на трон Высокого Короля Дэвида. Теперь во время этого фестиваля отмечают новое единство простолюдинов и аристократов. Это ночь, когда короли и королевы зачаровывают целые города, обеспечивая фей огромным количеством источников Гламура. Скрывающийся под маской праздника смертных, именующегося Марди Грас, Карнавал является временем одних из наиболее диких гуляний Китэйнов.

Позаимствовавший свои элементы из таких различных источников, как День Английского Бокса и древний фестиваль Лугнасад, центральный ритуал Карнавала включает возвышение местного смертного, одурманенного алкоголем или передозировкой Гламура, до положения Короля или Королевы Карнавала, тогда как местный монарх занимает место шута. Слова нового “монарха” считаются законом, хотя в большинстве случаев избранный смертный настолько одурманен, что не может отдать какой-либо пригодный для выполнения приказ. С другой стороны, “шут” вынужден наслаждаться всеми особенностями своего нового положения. Некоторые короли и королевы страшатся прихода Карнавала, но считают это частью своих обязанностей в качестве правителей.

Существует три закона Карнавала:

• За любое слово или деяние, имевшее место в ходе Карнавала, не может быть никакой расплаты. Монарх не должен мстить своим обидчикам.

• Карнавал священен; каждый, кто принимает в нем участие, находится в безопасности и должен приниматься, подобно ближайшему родичу. Каждый, кто нарушает этот закон, должен будет подвергнуться наказанию, которое определяет Король или Королева Карнавала.

• Пускай правит веселье!

Карнавал заканчивается на рассвете следующего дня. В большинстве случаев, Король или Королева Карнавала освобождаются от своих обязанностей и отправляются домой, обычно ничего не помня. Ходят слухи, что в некоторых Неблагих владениях их приносят в жертву.

• **Весенний Рассвет, 4-ое Апреля** — Обычно отмечаемый в южной Конкордии, Весенний Рассвет является неофициальным праздником, отмечающим начало весны. Он так же называется Фестивалем Крокусов, так как празднующие вплетают эти ранние весенние цветы в волосы и прикрепляют их к одежде. Каждый ребенок получает корону, сплетенную из травы, а юноши принимают участие в веселых танцах. Если на короны не хватает травы, то это считается очень дурным знаком.

• **Бельтайн, 2-ое Мая** — Один из двух основных календарных фестивалей, Бельтайн является ночным, весенним праздником плодородия, которые восхваляет жизнь и любовь. В эту ночь, феи выходят на поля и создают химерических зверей, которые рассаживаются вдоль костров, зажженных от очага местного фригольда.

Некогда Бельтайн означал формальное начало Благого полугодия, во время которого Неблагой Двор передавал свою власть противоположному Двору. Таким образом, Бельтайн традиционно представлял собой начало времени мира и дружбы. Тем не менее, зловещая Ночь Железных Ножей до сих пор остается самым значительным свидетельством грубого нарушения мира Бельтайна.

Бельтайн так же знаменует собой расцвет новых романтических отношений, особенно между аристократами и простолюдинами. Очаги выступают в качестве мест празднеств, где бурлят страсти. Во время Бельтайна зачинается много детей; зачатие на Бельтайн считается особенно благоприятным, так как этот праздник восхваляет плодородие и новую жизнь.

Ночь Высокого Лета, 17-ое Июля — Совпадающая с самыми жаркими летними днями, Ночь Высокого Лета воплощает в себе свободу и юность. Она так же дает подменышам повод получить Гламур от самых “жарких грез” смертных. Во время этого праздника, подменыши могут свободно играть с любым встреченным смертным.

Паки считают этот праздник своим главным фестивалем и называют его “День Шуток”. Они проводят конкурс на самую дикую, практичную шутку с людьми. Победитель обретает огромную славу и почет. Часто шутки Высокого Лета оказываются довольно злыми, хотя шутники, которые вызывают серьезные ранения, а то и гибель жертвы, считаются грубыми и неумелыми. Паки гораздо больше обожают запутанные романтические истории, непонятные ситуации, преображения и кражи в воистину героических масштабах.

Многие Китэйны женятся в Ночь Высокого Лета, хотя и не столько многие, как на Бельтайн.

• **Знамена, 4-ое Октября** — Этот праздник восхваляет воинскую доблесть Китэйнов. Он включает в себя рыцарские турниры, потешные сражения, демонстрации оружия и схватки с химерическими зверями. Название фестиваля происходит от обычая, состоящего во вручении королевских знамен - флагов, помеченных королевскими гербами - чемпионам фестиваля, которые обладают правом носить их в течение одного года.

Артисты, ремесленники и музыканты так же собираются на этот праздник, так как многие из них ищут покровительства у благородных лордов, которые, скорее всего, будут особенно щедрыми в этот день. Музыканты находят Знамена особенно приятными. Трубадуры слагают песни о происходящем на их глазах, восхваляя различных героев, и принимают участие в своих собственных турнирах вместе с рассказчиками, используя в качестве оружия музыку и слова.

• **Самхайн, 31-ое Октября** — Будучи полной противоположностью Бельтайну, Самхайн является вторым из двух основных фестивалей Китэйнов. В Преддверии Самхайна стена между мирами становится тоньше. Это священная ночь для всех Китэйнов. Это ночь встречи с Туманами, объединения с ними и поминания павших товарищей. Это ночь, в которую чтят погибших предков, как впрочем, и смертных спутников фей, которые даруют им Гламур с помощью своих деяний и свершений.

Самхайн так же является временем гаданий. В некоторых дворах предсказатели проводят специальные гадания для того, чтобы узнать судьбу пропавших друзей и узнать о характере наступающего года.

До Раскола, Самхайн знаменовал собой начало Неблагой половины города, когда Благие владыки передавали свою власть противникам до наступления Бельтайна. Теперь эта передача власти присутствует только в форме правления Теневого Двора, продолжающегося одну ночь. Самхайн дает Неблагим феям возможность высмеять все, что они презирают в Благом обществе. Неблагие подменыши проводят шуточные турниры и суды, издеваясь над монархией и тайными советами. Благие подменыши довольно часто принимают свои Неблагие стороны в этот вечер и познают другую сторону своего характера.

Подменыши часто присоединяются к детям в их играх, собирая Гламур благодаря реальным и воображаемым ужасам ночи и радости их смертных товарищей.

Вдобавок к календарным фестивалям, Китэйны так же отмечают другие праздники. Королевская Лотерея происходит всякий раз, когда монарх отрекается от своего трона, становится жертвой Банальности или умирает природной смертью, не оставляя при этом наследника. Во время этого праздника подменыши собираются отовсюду для того, чтобы стать свидетелями того, как герцоги и герцогини предлагают своих кандидатов на вакантные места, до того, как аристократы начнут тянуть жребий, которому суждено определить, кто станет следующим правителем. Эти события обычно происходят в королевских долинах.

Свадьбы Китэйнов так же становятся поводом для веселых праздников. Некоторые Китэйны женятся на всю жизнь, другие выходят замуж на лунный год (13 полнолуний) или год и один день. Эти праздники восхваляют жизнь

и любовь таким же образом, как церемонии Бельтайна и Высокого Лета.

После смерти Китэйна проводятся поминки. Когда умирает обычный подменыш, его дух уходит в Грезу до тех пор, пока он не переродится в новом, смертном теле. Только Ши не возвращаются таким образом; некоторые верят, что дух Ши умирает навсегда, тогда, как другие уверены в том, что погибшие Ши перерождаются в качестве простолюдинов. Поминки особенно важны, когда подменыш умирает от Банальности или холодного железа. Эту потерю надо как-то восполнить для того, чтобы Банальность не вошла в сердца тех, кто знал погибшего Китэйна. Поминки представляют собой эффективный отпор Банальности, совмещая в себе радость и скорбь по утраченной душе. Все различия между Благими и Неблагими стираются во время поминок, так как каждый Китэйн помнит о своих павших друзьях, и стремится хоть как-то помочь оставшимся задержаться в Грезе. К сожалению, многие Ши отказываются посещать поминки; им не нравятся напоминания об их собственной смертности и неопределенности, которая следует за их гибелью.

Приношение клятв так же дает Китэйнам возможность собраться вместе, обычно на небольших, закрытых церемониях. Считается огромной честью получить приглашение на церемонию принесения клятвы и стать свидетелем её принятия. Самыми распространенными клятвами, которые даются таким образом, являются клятвы верности, поиска и истинной любви.

fig 10 - Nockers -

Comparison showing a young 'wilder' & older 'grump' -

Nockers are able to create from the stuff of dreams, bending and twisting it to create simple, non living things such as swords, armour, machinery, etc -

Что определяет то, кем мы являемся? Хотя мы пытаемся контролировать нашу истинную сущность, множество факторов влияет на то, кем мы становимся. Наш возраст, наше образование, наша жизнь – все это влияет на нас. Это вдвойне верно в случае с подменышами. Возраст приносит с собой определенные изменения. История смертного тела подменыша влияет на маску, под которой он скрывается от окружающего мира. Наследие его кита оказывает влияние на его истинную сущность. И необходимо помнить о том, что эта сущность является не такой простой, как может показаться; она постепенно, грань за гранью, проявляется у каждого подменыша.

Эта глава описывает несколько аспектов сущности подменышей. Китэйны отличаются многим – каждый из них обладает своим обличьем, китом, возрастом и домом, и это далеко не все. Приведенные ниже описания являются довольно общими и представляют собой только основу для вашей игры. Не бойтесь изменять написанное здесь и нарушать правила. Вы свободно можете отходить от установленных стереотипов. В конце концов, вы создаете персонажа, который руководствуется воображением и хаосом. Как же может нечто столь банальное, как книга правил, остановить вас?

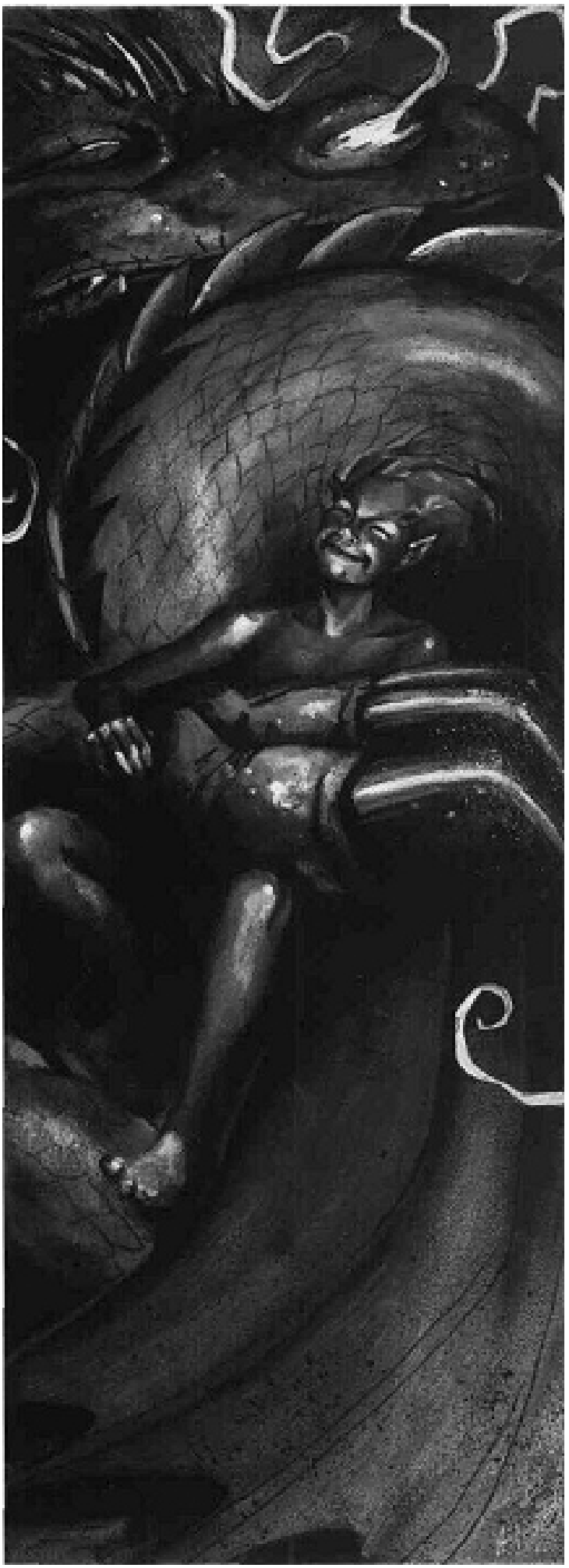
Смертное Обличье

Заточенные на Земле и изгнанные из Аркадии, подменыши адаптировались к миру людей. Балансирование между смертной жизнью и жизнью Китэйна оказывает очень сильное влияние на характер подменыша, но не следует забывать и о других факторах. Огромное влияние на положение феи в обществе оказывает и её возраст.

То, что подменыши начали стареть, подобно обычным людям, стало частью цены, уплаченной ими за право жить в этом мире. Существуют легенды о феях, которые прожили много веков, но мир смертных препятствует столь явной демонстрации магической силы Китэйнов. Феи очень высоко ценят юность. С юностью связана невинность, доверие и вера в магию.

Китэйны очень хорошо знают о том, как возраст воздействует на характер подменыша.

Возраст, в котором Китэйн подвергается Кризалису, очень сильно воздействует на отношение к нему других фэйри. Считается, что все Китэйны принадлежат к одной из описанных ниже категорий, которые называются обличьями.



Дети

Дети, самые молодые из Китэйнов, не всегда являются такими наивными или невинными, какими могут показаться. Хотя их физический возраст варьируется от 3 до 13 лет, многие из них мудры не по годам. Некоторые прожили бесчисленные жизни; они просто не осознают этого в своем нынешнем состоянии. Будучи чужаками в мире взрослых, они часто видят там то, что уже неспособны заметить старшие.

Во многом Дети напоминают смертных детей. Весь мир является для них площадкой для игр. Им нравится пышность и зрелищность жизни фэйри. Взрослые часто допускают ошибку, считая их пассивными и мирными, так как, учитывая то, сколько Гламура и энергии проходит через Детей, неудивительно, что иногда они могут оказываться истинными порождениями хаоса. Худшие из них могут быть жестокими и беспощадными; лучшие обладают очень развитым воображением.

Вера в чудо и невинность детства сближают Детей с Грезой. Банальность воздействует на них меньше, чем на всех остальных подменышей – они живут в бесконечной, волшебной сказке. У некоторых из них эта сказка может оказаться чуть более темной или трагической, но даже самые мрачные из них переполнены магией. К сожалению, это так же приводит к тому, что Дети более тяжело воспринимают неприятности, которые обрушиваются на них, особенно те, которые постоянно беспокоятся о сложной игре жизни. Благородные подменыши сталкиваются с этой проблемой в такой же степени, как и простолюдины.

При столкновении со смертными, которые настаивают на том, что им лучше знать, что лучше для Детей – подобным учителям

и родителям – подменышам приходится скрывать свою истинную сущность. Если бремя обычного мира становится для них слишком тяжелым, им приходится покинуть дом и отправиться на поиски фригольда, в котором смогут о них позаботиться.

Дети обладают определенными привилегиями в обществе Китэйнов. О них заботятся, их обучают и балуют. Из-за того, что они только учатся, Детям часто прощают их проступки. Тем не менее, неопытность лишает их возможности заниматься многими "взрослыми" вещами. Для этого, они создают свои собственные грезы. В личной реальности игры никогда не заканчиваются.

Юноши

Каждый Китэйн, возраст которого варьируется от 13 до 25 лет, считается Юношей. Обычно эти фэйри являются мятежными, одинокими и гордыми. Они являются самыми многочисленными Китэйнами. Благодаря этому они часто претендуют на роль лидеров как Благого, так и Неблагого Дворов. В конце концов, Дети являются слишком юными, а Старцам уже явно не хватает энергии. Разве у Китэйнов остается выбор?

Эти дикие, молодые Китэйны уже утратили наивность Детей, но они еще не обрели цинизм Старцев. Как бы то ни было, они довольно высокомерны и заботятся в первую очередь о себе. Известные своим авантюризмом и безрассудной смелостью, Юноши любят быть молодыми. Смертная культура очаровывает их, особенно её творческие аспекты. Их восприятие реальности становится более тонким, и Гламур музыки, кино и всего, что находится на грани, привлекает их, подобно тому, как химерический огонь привлекает мотыльков. Когда пламя творчества поглощает их, они понимают, что такое быть действительно живыми.

Это пламя иногда оказывается чересчур жарким. Больше всего Юноши боятся "перегореть". Они не желают терять ни одного мгновения своего зачарованного существования. В конце концов, старение приводит только к усилению Банальности и, в конце концов, к Растворению. Самые беспокойные Юноши предпочитают смерть потере памяти о том, что такое быть молодым и живым.

Жизнь на грани приводит к тому, что Юноши стремятся к позициям, которые возлагают на них ответственность, но не дают власти. Отчаянные протесты являются достаточно распространенными среди Китэйнов этого возраста. Тот, кто все еще связан со своей смертной жизнью, чувствует отчаянное желание бежать. Тот, кто не делает этого, поглощается своими страстями. В любом случае, жизнь Юношей постоянно заполнена энергией и движением. Хаос и приключения являются частью их сущности.

Старцы

Старцы являются "престарелыми" членами общества подменышей. Утратив невинность своей молодости, многие из них стали вспыльчивыми и язвительными. Они потеряли радости и Гламур юности. Так как Китэйны очень чувствительны к Банальности, старение уничтожает

Черты

Возраст подменыша так же влияет на его начальный Гламур, Волю и Банальность.

Дитя
Начальный Гламур: 5
Начальная Воля: 1
Начальная Банальность: 1

Юноша
Начальный Гламур: 4
Начальная Воля: 2
Начальная Банальность: 3

Старец
Начальный Гламур: 3
Начальная Воля: 5
Начальная Банальность: 5

их идеализм. Среднестатистический Старец все еще менее банален, чем среднестатистический смертный, но по стандартам Китэйнов все они являются исключительно упрямыми и степенными...и действуют соответствующе.

Только один из 20 фэйри становится Старцем. Они предпочитают, чтобы их называли мудрецами, но среди детей и юношей наиболее распространен именно термин “Старец”. Приблизительно к 30 годам большая часть мудрецов становится жертвой Банальности и теряет свою истинную сущность. Самые неудачливые подвергаются Растворению: они теряют все воспоминания о своей жизни в качестве подменышей. Если мудрецу удается длительное время избегать этой судьбы, то он, несомненно, обретает великую мудрость. Самым могучим подменышам иногда удается сбросить с себя этот мертвенный сон, но при этом они часто сталкиваются с проблемами, вызванными необходимостью забыть о своей прежней жизни в качестве смертного.

Мудрецы считают себя самыми надежными и ответственными Китэйнами. Они часто берут на себя обязанности по заботе о Детях, так как Юноши считают, что у них есть более важные занятия. Они так же являются хранителями знаний и традиций, и стремятся передать свои познания юным фэйри. Если бы только они чаще слушали их…

Когда бремя смертного мира становится слишком тяжелым, самым легким средством избавления от тоски и скуки становятся интриги аристократических дворов. Старцы считают себя главными фигурами высших эшелонов власти фэйри, даже если Юноши – или их правители – думают по-другому. Хотя они понимают, что большая часть общества Китэйнов безнадежно устарела, они научились ценить это. В ритуалах фэйри есть мудрость, и мудрецы хранят её.

Киты

В легендах говорится, что феи происходят из древних грез. Фантазии породили те киты, которые известны нам сегодня. Хотя истина затерялась в глубине времен, мы все еще видим последствия этого. Кит подменыша отражает его родство и знания, и обладает очень большим влиянием на его личность.

Каждый кит обладает определенными способностями, предрасположенностями и слабостями. Все это является частью наследия фей. На это так же влияет Двор подменыша. В конце концов, каждый Китэйн учится принимать (или использовать) свою истинную сущность.

Следующие девять китов представляют расы подменышей Западного мира. Нельзя сказать, что они являются единственными во всем мире, так как каждая часть человечества по-своему влияет на Грезу. Как и следовало ожидать, каждый кит обладает своей собственной культурой, историей и этнической гордостью; приведенная далее информация описывает их только поверхностно.

Каждое из следующих далее описаний китов разбито на несколько частей. Ниже приведен краткий перечень того, что вы сможете найти в каждом описании кита.

• **Название и произношение**: Название кита и его правильное произношение. Тем не менее, не принимайте данное произношение, как незыблемое правило, так как оно может варьироваться от королевства к королевству.

• **Общее описание**: Краткая история кита, то, чем он когда-то был, и чем он стал сейчас. Здесь так же упоминаются особенности мировоззрения фей того или иного племени.

• **Внешний вид**: Самое общее описание кита. В действительности существует очень много вариаций тех или иных китов; тем не менее, в этом разделе приведена информация о том, с чем, скорее всего, столкнутся игроки. Эти описания относятся к истинному, а не смертному обличью фей. Хотя смертное обличье обычно очень сильно отличается от истинного облика феи, между ними практически всегда существует определенное сходство.

• **Образ Жизни**: То, как живет этот кит и на что чаще всего похожи его представители, относящиеся как к Детям, так и к Юношам

со Старцами. Помните о том, что здесь описаны очень общие особенности, а среди народа, который воплощает в себе изменчивость грез, всегда существуют отличия.

• **Предрасположенность**: Предрасположенность кита к тому или иному Королевству. Всякий раз, когда представитель кита использует колдовство, связанное с данным Королевством, сложность данного действия уменьшается на один пункт.

• **Права Рождения и Слабости**: Врожденные силы и слабости кита. Права рождения, которые оказывают влияние на внешний вид представителя кита (подобно огромной силе троллей, поразительной красоте Ши или звериным чертам паков), не действуют среди смертных, тогда как Права Рождения, которые "не столь очевидны" (подобно социальному радару богганов или обостренным органам чувств слуагов) продолжают действовать даже там. В случае с этими описаниями, смертные всегда считаются незачарованными. Зачарованные смертные видят действие Прав Рождения так же, как и Китэйны. Те Права Рождения, которые позволяют киту никогда не проваливать определенный бросок, действуют постоянно.

• **Цитата**: Слова, которые вы, скорее всего, услышите из уст представителя данного кита.

• **Точка зрения**: Общее мнение представителей данного кита относительно оставшейся части фей.

Богганы (BOG-guns)

Богганы получают величайшее удовольствие от работы. Честная работа, хорошая компания и привычный распорядок дня – это все, что нужно богганам. Среди Китэйнов они известны своим упорством и трудолюбием. Говорят, что богганы являются такими же честными, как грязь на руках фермера.

Эта честность включает в себя необходимость помогать другим. Богганы славятся своим гостеприимством, и немногие из них отказываются помочь нуждающемуся страннику. Юноши часто отправляются путешествовать для того, чтобы помочь другим, пускай даже это заставляет их казаться навязчивыми. Благие богганы известны своим альтруизмом и добротой; Неблагие богганы помогают другим прежде всего из корысти. Независимо от Двора, философия благородного служения этого кита восхваляет помощь другим. Статус в этом ките измеряется количеством людей, которому "помог" богган.

Тем не менее, тех богганов, которые ведут себя чересчур самодовольно, быстро опускают с небес на землю.

Богганы, которые предпочитают оставаться дома, ценят комфорт и безопасность. Для них неважно, принадлежит ли этот дом им

или кому-то другому. Самые спокойные богганы обычно оседают при чьих-то дворах; этот кит известен своими плотниками, садовниками, поварами и барменами. Пока люди, которым помогают богганы, ценят это, фэйри этого рода продолжают трудиться изо всех сил.

Есть еще одна причина, по которой богганы активно присоединяются к владениям: Они обожают слухи. Тайны, которые они "случайно подслушали", считаются обычной наградой за их работу. Благие богганы настаивают на том, что они собирают эту информацию из простого любопытства. Неблагие копят слухи для "особых случаев". С помощью альтруизма или же обычной зависти, богганы ухитрились превратить свой порок в некую разновидность искусства.

Несмотря на эту слабость, богганы заслужено гордятся репутацией настоящих трудяг. Некоторые из них в свое время пошли на смерть только ради того, чтобы выполнить свою работу, как следует. Оспаривание качества работы боггана способно вызвать у него огромный гнев. Хотя никто еще не видел боггана, который дотопался бы ногами до смерти, некоторые Юноши этого кита уже пытались совершить нечто подобное. Богган, который по каким-то причинам сделал не все, что мог, считает себя глубоко обязанным тому, кому он так неудачно послужил.

При общении с богганом очень важно помнить о его концепции долга. Хотя они считают добровольное служение лучшим достоинством, большая их часть скорее умрет, чем окажется кому-то должна. Благие богганы часто отказываются принимать плату за свою службу, и могут даже обидеться на это. Неблагие богганы считают, что способность сделать кого-то обязанным тебе, является признаком истинной мощи. Тем не менее, попытки получить выгоду за чужой счет являются довольно опасными. Самые алчные Неблагие богганы именуются гоблинами, и презираются всеми остальными Китэйнами. Боязнь оказаться у кого-то в долгу часто мешает богганам установить с кем-то прочные связи. Хотя они с удовольствием общаются с другими фэйри, богганы очень редко дают кому-либо какие-то клятвы.

Каждый, кто думает, что богганы раболепствуют перед кем-то, является истинным глупцом. Хотя богганы посвятили себя службе другим, они всегда помнят о собственном достоинстве. Даже когда их нанимает кто-то другой, истинные представители этого кита остаются хозяевами ситуации. Оказывая помощь тем, кто нуждается в ней, богганы испытывают чувство благородства, которое не сравнится ни с каким другим титулом или положением.

Внешний вид: Богганы являются довольно низкими, обладают густыми, мягкими волосами и несколько склонны к полноте. У них небольшие, светлые глаза, которые блестят по обе стороны их огромных носов. Богганы отличаются большими и мозолистыми руками с ловкими пальцами и большими костяшками. У богганов часто бывают очень густые брови, которые почти закрывают их глаза. У них загорелая кожа, которая темнеет и покрывается морщинами с годами. Обычно они носят простую и удобную одежду.

Образ Жизни: Теплый очаг, удобная кухня, мягкая постель – вот, что главное в доме боггана. Хотя некоторые богганы известны, как превосходные повара или прачки, многие из них предпочитают профессии строителей или врачей. Богганы чувствуют себя, как дома, везде, где есть честная работа.

• **Дети** являются непослушными и часто путаются под ногами. Они очень часто появляются только тогда, когда вся работа заканчивается. Они не всегда выполняют свои обязанности так, как это нужно, но любовь к работе закладывается у них в очень раннем возрасте. Как только задача выполнена, они отправляются играть и веселиться.

• **Юноши** помогают другим, но при этом ищут и приключений. Зачем прятаться под материнскими юбками, если вокруг расстилается целый мир? Несмотря на свою любовь к скитаниям, как только им удается найти табор деятельных Китэйнов, они примыкают к нему

Внимайте словам Уильяма Сурфута, пока он готовит вам обед:

Эшу — Хорошенько следите за этими странниками. Они рассказывают истории за полный желудок и теплый очаг, но иногда покидают ваш дом с набитыми карманами.

Нокеры — Я ценю их интеллект, но они слишком беспокоятся о своей работе. Им нужно научиться наслаждаться жизнью.

Паки — Безответственные и глупые. Они готовы сделать все для того, чтобы поднять вам настроение, но когда подходит время для настоящего дела, то тут их уже не найдешь.

Красные Шапки — Отвратительно ведут себя за столом, и еще хуже в жизни. Хорошо, что не мне за ними убирать.

Сатиры — Ну, они очень активно ищут свою…хм, мудрость. Не слишком часто наполняйте их бокалы, иначе у вас будут неприятности, это я вам могу сказать точно.

Ши — Их слишком часто не понимают. Хорошо, что они следуют идеалам другого мира. Проблема в том, что это действительно очень тяжело.

Слуаги — Они всегда знают больше, чем говорят. Слушайте их хорошенько. Немного щедрости, и они отплатят вам свежими новостями.

Тролли — Они ценят честь и долг. Лично я считают их более благородными, чем Ши.

и очень немногое может разделить их. Скорее всего, они будут больше всех остальных членов группы беспокоиться о качестве закупаемой провизии и качестве табака, предназначающегося для их трубок.

• **Старцы** часто оседают в каком-то одном месте, где могут, не спеша, заниматься обычной работой. Очень часто, это место, где они могут помогать максимальному количеству фей, вроде ближайшего фригольда. Прежде всего, они беспокоятся об уровне комфорта в этом месте.

Предрасположенность: Люди

Право Рождения

• **Ремесло** — Богганы никогда не отказываются от тяжелой работы. Более того, это объединяет их. Богганы обладают репутацией быстрых и хороших ремесленников. Если за ними никто не наблюдает, то они могут решить любую задачу с помощью простого физического труда в три раза быстрее, чем обычно.

Из-за своей привычки много и тяжело работать, богганы никогда не проваливают броски Ремесла.

• **Социальная Динамика** — Так как они часто принимают активное участие в жизни владений, богганы обладают обостренным чувством взаимоотношений между людьми. Вокруг них собираются все слухи, даже если дело происходит в огромном фригольде. Благие способны различить блеск глаз двух влюбленных; Неблагие прекрасно замечают вражду или заговоры. Успешный бросок Восприятия + Эмпатии (или Хитрости) позволяет боггану разобраться в социальной динамике группы. Сложность может варьироваться от 5 (в случае с небольшой группой путешественников) и до 10 (для королевского бала, переполненного интригами).

Это Право Рождения действует даже при общении со смертными и незачарованными.

Слабость

• **Зов Долга** — Богганы не могут спокойно стоять и смотреть на то, как кто-то попал в беду. Когда кому-то требуется законная помощь, богган должен сделать бросок Воли (сложность 8) для того, чтобы не броситься на помощь, даже если ему не хочется этого делать.

Цитата: *"Что случилось с тобой, мой друг? Садись здесь, у огня, я сейчас принесу тебе выпить чего-то теплого. А пока расскажи мне об этом… "*

Эшу (EE-shoo)

Эшу воплощают в себе дух приключений. Возникшие из грез древних племен Африки,

Индии и их родины, Вавилона, эшу распространились по всему миру. Когда эшу покинули свою родину, они отправились в мир, лежащий за её пределами, и при этом их вели грезы. Поглощенные жаждой странствий, они ценят качества, которые помогают выжить в дороге, подобные очарованию, острому уму и изобретательности. Спустя столетия подобных путешествий, они научились адаптироваться к различным культурам и подстраивать их под себя. В результате этого, песни и рассказу эшу стали воистину поразительными.

Репутация эшу идет впереди их самих. Научившись выживать благодаря своему уму, мудрый странник всегда рассматривает сложившуюся ситуацию с различных сторон. Если в результате этого ему удастся провернуть какую-то аферу, то пускай будет так. В отношении эшу это сработает в любом случае. Если кто-то все же ухитрится обхитрить эшу, то это существо действительно заслуживает уважения. Подобные хитрецы будут награждены за свой подвиг; в конце концов, как бы еще эшу удавалось бы узнавать новые хитрости?

Любопытство и тщеславие эшу часто создают им проблемы. Из-за этого, эти фэйри очень редко кому-то доверяются, и еще реже следуют чужим советам. Их священные церемонии хранятся в тайне от всех остальных Китэйнов, и только их спутники могут посещать подобные действа. Приглашение на праздник эшу является честью, которую очень сложно заслужить.

Прекрасные рассказчики, барды, торговцы и фокусники, неутомимые эшу используют мудрость тысяч путешествий для того, чтобы совершенствовать свои Искусства. Они обладают превосходными актерскими способностями; они замечательно вживаются в различные роли. Каждый, кто обеспечивает эшу новыми историями, хорошими песнями или танцами, дарует ему свою любовь или чашу вина, считается лучшим другом…но только на некоторое время. Вдохновленные чем-то новым, они отправляются на поиски еще более великих приключений. Другие Китэйны могут

Услышьте историю Хазима Рашада, посланника Королевства Яблок:

Богганы — Я никогда не понимал простолюдинов, которые привыкли жить в одном месте и служить одному фригольду. Тем не менее, их гостеприимство действительно поражает.

Нокеры — Циничные ремесленники, которые живут в мире своих творений. Это плохо. Настоящий мир гораздо более интересен.

Паки — Паки всегда становятся прекрасными спутниками, даже если они достаточно необычно выражают свое уважение к вам.

Красные Шапки — Страшные, жестокие и опасные. Держитесь подальше от них и помните об их мерзких манерах.

Сатиры — Всегда готовы услышать веселую романтическую историю или принять участие в вечеринке. Тем не менее, с осторожностью относитесь к тому, что плещется в их флягах.

Ши — Их грезы сделаны из стекла. Если они изучат этот мир чуть лучше, то, возможно, они не будут воспринимать его так болезненно.

Слуаги — Их секреты могут стать основой для интересных рассказов, и они являются очень хорошими слушателями. Всегда стоит попытаться вытянуть из них парутройку историй.

Тролли — Если вам удастся заслужить уважение тролля, то вы можете доверить ему свою жизнь.

считать их непостоянными, но кого это беспокоит? Тому, кто не может последовать за ними, лучше остаться дома.

Эшу идет своими путями с гордостью, и обожают поражать других. Им не достаточно простого выживания – эшу обязаны делать это с шиком. Главное для них – достоинство, даже если оно довольно плохо сочетается с их понятием "независимости". Эшу способен проводить целые дни без пищи и крова, если ему мешает принять их гордость.

По возможности, эти Китэйны носят роскошные одежды и украшения, которые другие фэйри считают экзотическими или вульгарными. Как только они чувствуют, что узнали достаточно, они забирают знания с собой. Как богатые, так и бедные эшу хранят в душе мудрость всех своих странствий. Независимо от того, кого остальные фэйри называют герцогами или королями, эшу упорно считают себя владыками дорог.

Внешний вид: Хотя эшу принадлежат ко всем существующим на Земле расам, большая их часть обладает довольно хрупким телосложением, черными волосами и черными или темно-синими глазами. Часто они оказываются довольно высокими и мускулистыми, с длинными руками и узкими чертами лица. Независимо от их одеяния, все эшу всегда выглядят просто очаровательно, хотя обычно они предпочитают шарфы и шелка, напоминающие об африканской или восточной моде. Говорят, что в глазах эшу можно увидеть рассвет времен.

Образ Жизни: Эшу никогда не останавливаются на одном месте. Их жажда странствий постоянно уводит их в новые путешествия. Журналисты, игроки, туристы – любое занятие, связанное с путешествиями, прекрасно подходит им.

• **Дети** являются лучшими последователями, чем лидерами. Всегда внимательные и вежливые, они просто переполнены вопросами и замечаниями. В большинстве своем они одиноки, и никогда не следуют за одним и тем же взрослым долго. Многие из них предпочитают вести жизнь беглецов или бродяг.

• **Юноши** верят, что их ожидают великие приключения. Юный герой может быть кем угодно, начиная современным африканским божеством и заканчивая изобретательным странником. Любая легенда о великом герое вызывает у них желание повторить описанные там подвиги.

• **Старцы** выбирают несколько мест, в которые они возвращаются снова и снова. Они привыкают проводить в одних и тех же местах все больше и больше времени, обмениваясь рассказами о прошлых днях; эти встречи бардов часто входят в легенды.

Предрасположенность: Места

Право Рождения

• **Духовные Пути**: Эшу обладают поразительным чувством направления и точным ощущением времени; они всегда появляются в тот момент, когда это больше всего нужно. Путь эшу всегда оказывается самым интересным и необычным из всех возможных, и просто переполнен опасностями и загадками. Благие всегда справляются со всеми проблемами; Неблагие оставляют за собой горечь и беды. В любом случае, их истории заслуживают того, чтобы их слушали! Независимо от того, с чем эшу столкнется на своем пути, он все равно достигнет цели…когда-нибудь.

• **Искусство Рассказчика**: Всякий раз, когда эшу сталкивается с настоящим приключением, он становится мудрее, и ассортимент его историй расширяется. Персонаж-эшу получает дополнительный пункт опыта за любую сессию, во время которой ему удалось узнать новую историю или совершить что-то невообразимое. (Примером этого может послужить обман химерического дракона или надувательство заносчивого аристократа).

Эшу никогда не проваливают броски, связанные с Актерством или Эмпатией.

Слабость

• **Безрассудство**: Уверенность в себе и любопытство являются двумя врожденными особенностями эшу. Они не могут отказаться от вызова, игры или миссии в том случае, если у них есть хотя бы минимальный шанс выжить. Они не глупы – эшу не собираются выполнять самоубийственные задания – но они верят, что их удача выручит их из любой беды.

Цитата: *"Звучит, как прекрасное приключение, но я знаю еще более интересную историю! Передай мне бокал этого чудесного вина, и мы начнем…"*

Нокеры (NOCK-ers)

Нокеры являются мастерами ремесленниками. Их изобретательность и сноровка вошли в легенды; впрочем, это так же относится и к их цинизму и горечи. Обычно они с очень большой критичностью относятся к своим правителям, тогда как окружающие их люди страдают от их сарказма. Большая часть нокеров не любит иметь дело с „несовершенными“ вещами, к числу которых относятся и люди. Большая их часть предпочитает окружать себя плодами технической мысли. Вещи гораздо более надежны, чем люди, и их гораздо легче наладить. Нокеры так же славятся своими превосходными химерическими изделиями.

Нокеры отличаются очень большой требовательностью и высокими стандартами совершенства. Эти Китэйны получили свое имя благодаря привычке постоянно постукивать по различным вещам, проверяя их качество. К сожалению, то же самое относится и к живым существам. Они постоянно „бьют“ по другим фэйри, вызывая у них раздражение, изучая их реакцию на это и пытаясь найти у них слабые места. В результате этого, нокеры подняли насмешку до ранга искусства. Очень сомнительно, что это увеличивает их популярность среди других фей.

Нокеры являются очень индивидуалистичными. Как только один из них определяет свои вкусы в области искусства и ремесла, он сразу же начинает отвергать мнения всех остальных. По мере работы, нокеры развивают свой собственный стиль, который всегда прослеживается в их изделиях. Изделия всех остальных фэйри в лучшем случае будут рассматриваться, как второсортные. И вновь, изделия нокера считаются продолжением его самого; если они не слишком хороши, то ему сложно будет добиться уважения.

У нокеров есть и другие слабости, но они никогда не признают их. Они обычно стремятся сбежать от своей серой и однообразной жизни: музыка, сокровища и даже куртуазная любовь очень сильно привлекают их. Подавленные амбиции пронизывают страсти, которые скрываются в глубине их работы. Романтики жалеют нокеров. Их циничные маски, говорят они, скрывают тот факт, что они никогда на смогут обрести то, чего на самом деле желают. Фактически, если они когда-либо достигнут исполнения своих желаний, то нокеры перестанут быть такими трогательными. В любых романтических отношения, нокеры не будут обращать внимания на какие-либо незначительные недостатки, пока эти отношения окончательно не лишатся их магии. Творение является единственной отдушиной в столь несовершенном мире. Мечта - это все, тогда как реальность несет с собой только разочарования.

Служа своим страстным и яростным натурам, нокеры полностью отдаются творчеству. Величайшие произведения этих фэйри существуют в химерическом мире. Неудивительно, что больше всего они преуспели в создании вещей, которых просто не может существовать. Их обыденная жизнь никогда не отражает восприятие нокерами истинного искусства, хотя это нельзя объяснить одним только недостатком стараний. Практически все нокеры стремятся сделать свои мечты реальностью.

Внешний вид: Хотя они достаточно далеки от уродливого стереотипа, сложившегося в легендах людей, нокеры при этом несколько гротескны. Они обладают толстой, красноватой кожей, заостренными ушами и узловатыми руками. Их лица напоминают клоунские маски; сами они очень бледны, но при этом выделяются красными носами и щеками. Их тонкие, белые волосы, оттеняют густые брови, нависающие над маленькими, крысиными глазками. Нокеры достаточно редко улыбаются, но в этом случае перед их собеседником открывается ровный ряд очень острых зубов. Обычно они носят чистые и красивые одежды, сложность и изящество которых уступает

только одеяниям Ши. Любимыми узорами нокеров являются круги, спирали и различные завитушки.

Образ Жизни: Нокеры лучше общаются с машинами, чем с людьми, и готовы пойти на все для того, чтобы закончить работу, за которую они взялись. Идеальным занятием для них является программирование, как, впрочем, и инженерное дело с механикой.

• В **Детях**-нокерах сидит бес упрямства. Они постоянно мастерят все новые и новые машины разрушения. Большая их часть скорее ломает, чем собирает механизмы и вещи. А как же еще можно узнать, как работает та или иная вещь?

• **Юноши** в первую очередь обращаются к современному миру – главными для них являются автомобили и компьютеры. Все машины, с которыми они экспериментируют, кажутся им второсортными; всегда остается возможность для нескольких "улучшений". Неблагие пытаются восполнить это с помощью новейших технологий; Благие раскладывают современные устройства на более классические компоненты. Независимо от Двора, Юноши очень критично относятся к словам и замыслам других людей.

• **Старцы** постепенно теряют сноровку и переносят свое раздражение на окружающих. Они стараются занять главенствующие позиции, с которых они могут сводить с ума молодых Китэйнов, доставая их своими бесконечными критическими замечаниями и вмешательствами.

Предрасположенность: Предметы.

Будьте осторожны с Драко МакХенри. Кажется, что он несколько перебрал Чеви 57 года из подвалов герцога:

Богганы — Хе! Они думаю, что они идеальны во всем, что они делают. Неряшливый и тупой народец. Если ты хочешь сделать что-то хорошо, то сделай это сам.

Эшу — Бла, бла, бла. Они забивают тебе уши всяким бредом о местах, которые ты никогда не видел. Лживые #@&*#s!

Паки — Бездельники! Тратят время на шуточки и всякую бессмыслицу. Что там опять случилось?

Красные Шапки — Я думаю, что я мог бы некоторое время терпеть их – пока они снова не обделаются.

Сатиры — Похоже, что они считают, будто Гламур происходит только из поглощения вина и беспорядочного секса с каждым встречным. Они заслуживают того, что они получают: проблем!

Ши — Они всегда казались несколько далекими, но я никогда бы не отказался от хорошего заказа с их стороны.

Слуаги — Бедные слабаки. Большей их части просто необходимо загореть. А еще, многим из них не мешало бы ожить. Чему верить?

Тролли — Они не настолько хороши, как стараются показать. Если вы хотите связаться с троллем, то убедитесь, что он служит своей доброй стороне.

Право Рождения

• **Выковывание Химер** — Нокеры могут создавать простые, неживые химеры. Если ремесленник обладает базовым знанием того, как действует то или иное устройство, он может попытаться создать улучшенный его вариант. В большинстве случаев, его изделия не должны быть связаны с электричеством, магнетизмом или химическими реакциями, хотя Рассказчики могут разрешить нокеру нарушить это правило в случае с особенно интересными аппаратами.

Для создания химеры, нокеру нужен грубый химерический материал и кузница или мастерская. Творческий процесс представляет собой серию бросков Интеллекта + Ремесла. Сложность и количество успехов зависит от размера и сложности предмета. В случае пяти успехов со сложностью 5, нокер может производить простые предметы (двери, бейсбольные биты); 10 или более успехов при

сложности 9 позволяют создавать большие или более сложные предметы (осадные орудия, пружинные ножи и так далее).

Нокеры должны находиться в уединении во время создания химер. Хотя при этом могут присутствовать Китэйны, нокер не может работать с химерическими материалами в присутствии смертных.

• **Починка** — Нокеры являются повелителями машин, и это известно всем остальным фэйри. Несколько суровых слов или хорошо сформулированных угроз вполне могут заставить неисправную машину работать так, как нужно. Нокер может починить практически любое механическое устройство с помощью успешного броска Интеллекта + Ремесел или Запугивания. Сложность может варьироваться от 5 (для простых и привычных проблем) до 10 (сложная машина, которая действительно сломалась). Для успешной починки необходимо время и должное количество злости, но у нокеров обычно хватает и того, и другого. Не один, и не два глупых двигателя начинали работать сразу же после грозного рыка одного из нокеров.

Кроме того, Благие и Неблагие ремесленники могут выбирать различные специализации во время создания персонажа. Благие могут выбрать одно из анахронических устройств (водяные мельницы, паровые двигатели, подъемники), получая сложность –1 ко всем броскам, связанным с починкой, манипулированием или управлением этими устройствами. Неблагие получают такой же бонус в отношении одной из разновидностей высокотехнических или современных устройств.

Это Право Рождения действует даже в присутствии смертных.

Слабость

• **Недостатки** — Нокеры весьма циничны из-за своего стремления к идеальности. Они всегда ищут способ улучшить существующие вещи, но им никогда не удается полностью достичь своих идеалов. Некоторые говорят, что это является проклятьем Первого ремесленника; другие считают, что это кармический долг, вызванный их отношением к другим фэйри. Независимо от этого, все, что создает нокер, имеет один тривиальный (но неисправимый) недостаток. Все это постоянно раздражает нокеров. Даже в том случае, если одному из этих мастеров удается выбросить пять или более успехов во время броска творения (абсолютный успех), плод его трудов будет иметь какой-то неприятный, пускай и едва заметный недостаток.

Цитата: *"Да, это то, о чем ты подумал! Да что ты знаешь о @#%&*? Я не собираюсь слушать совету от человека, от которого смердит так, как от тебя! А теперь вали отсюда, или искупаешься в моей щелочной машине! "*

Паки (POO-kuh)

Паки являются одними из наиболее очаровательных и дружелюбных Китэйнов. Тем не менее, они так же являются лентяями, обманщиками и хитрецами, которые славятся своим эксцентричным, обманчивым, неприличным и бесчестным поведением. Если эшу являются отчаянными, то паков можно назвать сумасшедшими. Их жизнь представляет собой бесконечную череду шуток, обманов и невообразимых проделок. Они любят играть и не любят работать. В легендах фэйри говорится, что паки произошли из древних и невинных грех, связанных с теми временами, когда смертные восхищались играющими животными и завидовали их свободе.

Паки действительно живут полной и красочной жизнью. Они с трудом воспринимают серое и обыденное существование, и готовы пойти на все для того, чтобы развеять печаль, которую оно вызывает. Если на их собственных сердцах лежит печаль скорби, то вы никогда не догадаетесь об этом. Паки живут в мире счастливого хаоса. Они отчаянно борются с хандрой и меланхолией. Паки считают, что если шутка вызывает смех, то она автоматически считается хорошей.

Истина является анафемой для паков. Все, что они говорят, приправлено ложью для того, чтобы их слова стали более интересными и веселыми. Облив всех окружающих потоком веселья и дезинформации, пак постарается убраться в безопасное место, где он сможет спокойно наблюдать за весельем. Если объект шуток пака обижается, то он может немного смутиться. Возможно, объекту его внимания нужно немножко помочь с развитием чувства юмора. Возможно, нужна еще одна маленькая шуточка для того, чтобы он “улыбнулся”. Или, возможно, над ним висит смертельное проклятье: Он просто скучен. Скука противопоказана пакам и они очень боятся стать банальными. Их эксцентричность становится для них наилучшим спасением.

Мир смертных является для них загадкой - паки являются экзотическими существами, которые обладают изначальной близостью с животными, которых они напоминают. Они способны изменять облик, и даже их смертные обличья обладают определенными чертами их звериных сущностей. Фактически пак может принимать облик избранного им зверя. Это только увеличивает возможности, которые открываются перед паком, желающим выкинуть что-то веселое.

Близость этих подменышей с животными часто связана с их окружением. Паки, живущие в городе, часто принимают облики собак, кошек или даже крыс, тогда как деревенские паки предпочитают облики лошадей, волков или диких кроликов. Большая часть паков связана с млекопитающими, хотя известно о существовании паков-птиц и паков-рептилий. Эшу рассказывают о паках, связанных с львами, кенгуру и утконосами, но немногие верят им. Тем не менее, многие Китэйны убеждены, что именно паки стали основой для историй о животных-обманщиках, которые существуют в различных уголках мира.

Несмотря на это, паки обладают гордостью и благородством. Благие паки являются верными друзьями и отважными воинами. Если какая-то из их шуток причиняет кому-то боль, то они горько сожалеют об этом. Неблагие паки могут быть

Внимайте уму и мудрости Рансибля Шава, Хрониста Любопытных Событий:

Богганы — Их никогда не оказывается рядом, когда они нужны, а когда подобное чудо все же происходит, то они оказываются такими зажимистыми! Последний, которого я встретил, дал мне всего три порции десерта.

Эшу — Почаще крутитесь вокруг них, и у вас будет действительно чудесная жизнь. Сложно представить более безопасный метод путешествия.

Нокеры — Нокеры обладают столь чудесной любовью к жизни. Это просто наслаждение, слушать то, как они восхваляют окружающий мир. Да, повтори еще раз, что ты там сказал про этого ремесленника-боггана!

Красные Шапки — Хм...вот. Подожгите фитиль и дайте его вооон тому парню. Он будет очень рад. А я подожду за этим троллем.

Сатиры — Этим весельчакам просто необходимо несколько паков, которые слушали бы их. Так поднимем же чаши с пуншем, и пускай начнется веселье! Ши — Такие царственные. Такие элегантные. Должно быть, очень интересно находиться в центре стольких интриг и политических махинаций.

Слуаги — Искренние и веселые.

Тролли — Если вы когда-нибудь окажетесь в беде, с которой не сможете справиться, оставайтесь за спиной одного из этих воителей.

злобными и коварными, но большая их часть стремится походить на их Благих сородичей. Фактически, их любовь к обманам и хитрости иногда приводит к тому, что они ухитряются выдать себя за Благих! Стаи, труппы и объединения паков путешествуют по миру, устраивая выступления и карнавалы, как для фей, так и для смертных. Там, где появляются паки, рождаются смех, обманы и хаос. Добро пожаловать в величайшее шоу на Земле.

Внешний вид: Независимо от их облика, паки практически всегда остаются изящными и маленькими. Хотя их внешний вид бывает очень различным (что объясняется природой животного, с которыми они связаны), они часто оказываются довольно волосатыми, обладают некими звериными чертами и даже звериными ушами.

Образ Жизни: Независимо от того, исполняют ли они обязанности актеров, клоунов, жонглеров, придворных шутов или выдающихся комедиантов, паки каким-то образом ухитряются совмещать выполнение своего долга с тем, что им нравится. Возможно, это самая большая их шутка. Благие стремятся помогать смертным, которым так необходима хотя бы чуточка радости; Неблагие выступают в роли наперсников тех, кто может помочь им выжить. В городах, паков можно встретить возле университетов, в городских парках или там, где встречается городская богема. Что же насчет сельской местности, то вам лучше вести себя со всеми встречными животными максимально корректно.

• **Дети** являются маленькими ангелами, особенно когда они думают, что их проделки кто-то заметил. Благие Дети напоминают маленьких, игривых животных, которые всегда вызывают проблемы и пытаются избежать наказания. Неблагие Дети представляют собой разрушительных, маленьких зверей, которые быстро учатся подставлять Благих.

• **Юноши** обладают достаточно жестоким чувством юмора. Представьте себе школьного остряка, который одновременно соблазняет девушку вашего лучшего друга и закладывает бомбу-вонючку в школьную вентиляционную систему. Когда его шуточки действительно удаются, в его глазах появляется довольное сияние. Тем не менее, будьте осторожны, когда Юноша-пак начинает точить когти.

• **Старцы** стареют медленно и изящно. Большая их часть предпочитает заниматься тем, что непосредственно связано с дураками, которых можно легко обвести вокруг пальца.

Хотя их чувство юмора в большинстве своем остается таким, как прежде, оно все же становится более изящным. Мудрецы-паки предпочитают изысканные шуточки, для реализации которых иногда требуются целые недели.

Предрасположенность: Природа

Право Рождения

• **Преображение** — Каждый пак обладает близостью к определенной разновидности животных. Когда он находится в полном одиночестве, он может превратиться в это животное (или снова стать самим собой) в течение одного оборота. Преображение требует затраты одного пункта Гламура, но обратное превращение является бесплатным. Пак обладает всеми врожденными способностями животного (когти, скорость, умение лазать и т.д.), хотя он может принимать облик только обычного животного. Даже самые большие и пугающие существа в исполнении паков оказываются скорее игривыми, чем смертоносными, даже когда начинается сражение.

Подменыши не могут определить звериный облик пака в его смертном обличье. Тем не менее, им это и не слишком-то нужно: пак часто обладает некими звериными чертами, которые достаточно четко проявляются. Например, пак-кот может облизывать пальцы после еды или мурлыкать, когда его гладят. В облике феи у него будут маленькие уши и длинный, гибкий хвост.

• **Собеседник** — Врожденное очарование пака способно разрушить защитные барьеры даже самых холодных людей. Вместе с врожденным любопытством, это делает его прекрасным другом и собеседником. Один раз во время разговора, пак может сделать бросок Восприятия + Эмпатии (или Хитрости) для того, чтобы заставить подменыша или смертного открыть ему свою душу; сложность определяется Волей “жертвы”. Каждый успех означает правдивый ответ на один личный вопрос. Тем не менее, это не происходит мгновенно. Для получения информации паку необходимо время, старания и соответствующий отыгрыш.

Это Право Рождения действует все время и даже при общении со смертными.

Паки никогда не проваливают броски Эмпатии или Хитрости.

Слабость

• **Ложь** — Люди могут доверять паку, но ни один из них в здравом уме не будет верить ему. Они славятся своей изысканной ложью. Независимо от того, насколько важен и опасен данный вопрос, пак всегда смешает его с ложью. Такова его природа. Он должен сделать бросок Воли (сложность 8) для того, чтобы рассказать всю правду.

Различные паки могут лгать по-разному. Некоторые Благие паки всегда говорят полную противоположность тому, что они думают, тогда, как многие Неблагие представители этого рода намеренно говорят истину, полностью запутывая своих собеседников. Неблагие паки иногда очень тщательно маскируют выдаваемую ложь - если Неблагой пак делает бросок Воли в начале сцены, то он может свободно смешивать ложь и правду. Это делает его еще более опасным...

Цитата: *"Конечно же, именно тогда я понял, что я должен спасти их всех. Просто поразительно, сколько хорошего можно совершить, вовремя намазав клеем рукоять меча..."*

Красные Шапки (RED-kaps)

Красные шапки являются порождениями кошмаров. Эти монструозные Китэйны внушают страх своим отвратительным грубым поведением, и они наслаждаются ужасом других. Говорят, что кошмары породили их, и многие Китэйны охотно верят этому. Орды красных шапок обожают насмехаться, оскорблять и просто калечить других смертных и фей.

Названные по имени своих вымазанных кровью шерстяных колпаков, красные шапки всегда были верными слугами

Неблагого Двора. В наши дни шерстяные колпаки считаются устаревшими - есть гораздо лучшие способы распорядиться кровью. Например, красные шапки могут попытаться выкрасить в красный цвет весь город...с помощью той или иной жидкости. Одного вида шокирующей, красной пряди волос или окровавленной рубашки под кожаным жилетом достаточно для того, чтобы вызвать беспокойство у самого невозмутимого фэйри.

Независимо от других их предпочтений, красные шапки часто присоединяются к местным, смертным бандам, которыми управляют их сородичи. Хотя смертные могут знать эти банды под другими именами, подменыши называют их корби. С наступлением ночи, корби красных шапок обрушиваются на окрестности. Корби представляет собой странствующий цирк уродов, который беспокоит подменышей, и соблазняет встречных смертных, заставляя их совершать отвратительные и жестокие деяния. Главными идеалами корби является распространение разрушений и хаоса.

В отличие от троллей, красные шапки не запугивают людей с помощью силы. Главное – отношение. Плохое отношение к другим является сутью существования красных шапок, и их отвратительное истинное обличье только подтверждает это. Жестокие нравы и отвратительные манеры демонстрируют худшие их стороны, хотя немногие из них способны в полной мере осознать это. Красные шапки восстают против любого представителя власти, который не может польстить им или просто сокрушить их. Они всегда считают себя угнетенными, и оправдывают этим свое грязное поведение во время поединков, суровое отношение к миру смертных и жестокую жизнь убийц и грабителей. Если их черные сердца и способны на нечто, что может считаться искуплением, то немногие Благие феи смогли заметить это. Ну что ж, тем хуже для Благих.

Сильные Неблагие фэйри ценят верность красных шапок, как, впрочем, и их веру в себя. Во многих историях и песнях говорится о героях красных шапок, которые убивали драконов и других зверей, которые угрожали феям. Неудивительно, что трубадуры из народа красных шапок обладают своими собственными вариантами подобных историй. Яростные телохранители из числа этих фей высоко ценятся Китэйнами, которым удалось заслужить их уважение, хотя им лучше иметь под рукой нескольких лекарей.

Аппетиты красных шапок отвечают их неистовости. Известные своей способностью пожирать все, что можно, и все, что нельзя, красные шапки часто вступают в поединки гурманов, от которых стошнило бы даже акулу. Иногда в ходе этих поединков они даже употребляют обычную пищу. Некоторые Китэйны называют их “бульдогами” или “питбулями”,

считая, что их воля столь же сильна, как и их зубы. Тот, кто сталкивается с красными шапками, еще долго будет вспоминать об этом. В прошлом этим феи забирали части тел своих жертв в качестве трофеев и носили человеческие кости. Учитывая подобные привычки, можно предположить, что жертвы их нападений не часто оставались в живых.

Благие красные шапки немногочисленны, хотя они существуют. Тем не менее, они находятся в большой опасности, в основном потому, что Неблагие красные шапки очень презирают их и часто устраивают охоты на своих Благих собратьев. Идеалистические речи Благих красных шапок о рыцарстве практически всегда вызывают у них гнев. Героические и упорные, Благие красные шапки существуют для того, чтобы вести эпические сражения и противостоять практически непобедимым врагам. Именно это является основной причиной того, что столь многие из них становятся жертвами Неблагих убийц. Самых удачливых ожидают жестокие увечья, после которых они отдаются своему Неблагому Наследию горечи и гнева.

Каждый корби обладает своим собственным стилем и в мире смертных каждая банда обладает различным названием. Некоторые их них предпочитают анахронизмы, промышляя, подобно бандитам древности, на дорогах и путях. Тем не менее, большая их часть использует более современный подход, скитаясь по улицам стаями. Независимо от их предпочтений, красные шапки быстро дают понять всем своим подчиненным истинную степень собственной жестокости.

Внешний вид: Красные шапки обладают коренастыми телами, сероватой, пятнистой кожей и толстыми, кривыми ногами. Даже Благие красные шапки выделяются среди других фэйри пугающими, налитыми кровью глазами, длинными носами и морщинистыми лицами. Хуже всего их рты, заполненные желтыми, острыми клыками, которые с одинаковым успехом могут использоваться как для разрывания плоти, так и для запугивания окружающих.

Образ Жизни: Чем более суровой является окружающая среда, тем лучше себя чувствует там корби красных шапок. Для некоторых из них невозможной является сама мысль о жизни за пределами города. Лидеры банд пользуются немалым уважением; присоединение к ним иногда может быть связано с риском для жизни. Те красные шапки, которые живут за пределами корби, часто становятся боксерами, грабителями или уличными артистами.

• **Дети** этого кита являются маленькими задирами, для которых единственным законом на игровой площадке является тирания. Их интересы являются больше садистскими, чем смертоносными. Они радуются боли других.

• **Юноши** гораздо хуже. Будучи гангстерами, вандалами и мятежниками, они живут исключительно для того, чтобы мучить других, пускай даже не слишком активно. Среди них особенно популярны татуировки и пирсинг, и они часто украшают себя цепями, булавками, болтами и шурупами. Первый сеанс пирсинга становится для красной шапки чем-то наподобие инициации, независимо от того, происходит ли он по его желанию или против его воли.

• **Старцы** заслуживают восхищение Неблагого Двора и они добиваются уважения с помощью высокомерия, насилия и угроз. Немногие бандиты осмеливаются бросать вызов этим старым ублюдкам, и еще меньше из них остаются в живых. Мощь Старцев этого кита воистину поразительна и они не знают, что такое жалость.

Предрасположенность: Природа

Право Рождения

• **Темные аппетиты**: Красные шапки могут есть практически все. Они способны прогрызаться через машины и пожирать стены. Их бульдожьи зубы являются необычайно твердыми и острыми; их пищеварительная система (к счастью) остается загадкой для других Китэйнов. Большая их часть предпочитает

Не двигайтесь. Данни Сэндбагс, оруженосец Сэра Ду Бойса, собирается высказать вам свое мнение:

Богганы — Если вам когда-нибудь понадобится прачка, то вы всегда можете обратиться к одному из них. Единственная проблема состоит в том, что их слишком пугают пятна крови.

Эшу — Ты будешь полным глупцом, если когда-нибудь сядешь играть с эшу. Тем не менее, они умеют рассказывать отличные истории о былых сражениях.

Нокеры — Эти парни - настоящее шило в заднице. Сволочи, сволочи, сволочи. Я еще заставлю их рыдать!

Паки — Хммм... Жалко. Я как раз забыл об этой ловушке.

Сатиры — Если вы ищите выпивку или девчонку, то эти ребята смогут помочь вам.

Ши — Следите за ними внимательно. Ши могут казаться слабыми, но они способны сделать из вас суши своими мечами. И если они натравят на вас весь фригольд, то вам так же не повезет.

Слуаги — И они говорят, что я болен? Да вы вообще когда-нибудь видели, как живут слуаги?

Тролли — Сильные в сражение. Тупые, но сильные. Лучше всего брать их числом.

мясо людей или зверей, но в случае голода они готовы есть все. В буквальном смысле все.

До тех пор, пока красная шапка может засунуть что-то в рот, он может сожрать это. Они могут разгрызать большие предметы на небольшие части. Для переваривания чего-то особенно прочного или неприятного (подобного дереву, стали, любовным романам или токсическим отходам) требуется затрата одного пункта Гламура. Лучше держать руки подальше от красных шапок.

Всякий раз, когда красная шапка пытается использовать это Право Рождения в сражении, он должен затратить один пункт Гламура так, если бы он пытался съесть что-то, что обычно не является несъедобным. Базовый урон от укуса красной шапки равняется Силе + 2 (сложность 5). Кроме того, красная шапка может попытаться оторвать конечность своего противника. Для этого ему необходимо выбросить пять успехов на броске Ловкости + Драки (сложность 8) или три успеха в том случае, если жертва уже находится в захвате красной шапки. Эта атака отнимает как минимум три Уровня Здоровья, вдобавок к любому наносимому урону.

• **Устрашение**: Красные шапки могут запугать кого угодно, даже воображаемые или химерические объекты. Сложность бросков Запугивания уменьшается на 1 пункт. Успешный бросок заставляет химеру повиноваться беспрекословно; разумные существа могут сопротивляться с помощью своей Воли (делается бросок, сложность которого равняется Воле красной шапки).

Это Право Рождения действует постоянно, даже в присутствии смертных и незачарованных сверхъестественных существ.

Слабость

• **Плохое Отношение**: Никто не любит красных шапок, даже другие красные шапки. Некоторые благородные фригольды вообще пытаются изгонять или уничтожать всех красных шапок, которые оказываются поблизости. В результате этого, они получают сложность +2 (или большую) для всех бросков, связанных с социальными ситуациями, отличными от запугивания.

Цитата: *"Ты что-то хочешь мне сказать? Ну, давай, тварь! Да, давай, давай! Я разукрашу стену твоей кровью!"*

Сатиры (SAY-ters)

Дикие и страстные, сатиры удовлетворяют свою похоть и свои желания, абсолютно не задумываясь о последствиях этого. Представители этого кита считают, что мудрость можно обрести только в страсти. Если это действительно так, то сатиры должны быть самыми

мудрыми из Китэйнов. Хотя другие фэйри могут порицать их образ жизни, они рано или поздно приходят к сатирам за советом, поддержкой или просто для того, чтобы хорошо провести время.

Сатиры славятся полным отсутствием каких-либо комплексов. Сатир может радостно сказать красной шапке, куда он может засунуть свой топор, а затем ускакать от него, весело смеясь. Их выносливость так же является легендарной. Как в сражении, так и за праздничным столом они обладают явным физическим преимуществом над своими сородичами. Хотя они не столь красивы, как Ши, у сатиров никогда не было недостатка в любовниках. Они объясняют это своей открытостью и честностью, но многие подменыши считают, что с этим больше связан Дар Пана.

Тем не менее, жизнь сатира не всегда состоит только из роз и любви. Многие сатиры избирают путь одиночества и мудрости. Они так же расположены к интеллектуальным занятиям и взаимопомощи. Из них выходят прекрасные советчики и замечательные философы; более того, их умственные способности ничем не уступают их способности к поглощению алкоголя. Поэзия, риторика, философия, музыка – все это привлекает их. Тем не менее, когда размышления начинают вызывать у сатиров скуку, они снова обращаются к другой стороне жизни. Живя полной жизнью, они постоянно обращаются к самым различным плотским утехам. Чаще всего, они склоняют к этому своих спутников и товарищей, стремясь расширить границы их восприятия и чувственного опыта.

Хотя они очень влюбчивы, сатиры так же могут быть довольно клановым китом. Их объединения, именуемые трагосами, представляют собой очень большие семьи. Друзья и любовники, товарищи по играм и враги могут входить в состав трагоса, и это никак не повлияет на его структуру. Если сатиры умирает или становится жертвой Банальности, то его трагос устраивает эпические поминки, наполненные бесконечными песнями и дикими танцами. Разделить сатира и его трагос практически невозможно. Только самые страшные преступления могут привести к изгнанию.

Истина без красоты – ничто для сатиров, и они очень любят ценные и изящные вещи. Тем не менее, их нельзя назвать материалистами; сатиру гораздо легче собрать коллекцию людей,

Выпейте еще одну чашу, пока Гирегориус Галли рассказывает вам о Китэйнах:

Богганы — Они очень много работают, но комфорт является главной их целью. Я думаю, что это та жизнь, которая им нужна. Хотя лично мне она не так уж сильно нравится.

Эшу — Да, их истории воистину прекрасны, но простое общение с ними может быть еще более приятным. Поговорите с одним из них о его путешествиях, и вы узнаете просто очень много нового.

Нокеры — Их цинизм не вечен и когда они заканчивают работу, то бывают довольно милы.

Паки — Если не считать их неприятных шуток, то они могут быть достаточно приятны, если ты знаешь, как с ними общаться.

Красные Шапки — Какой позор. Они думают, что им известна страсть, но они знают только анархию.

Ши — Я никогда не понимал их. В одно мгновение они являются изящными и нежными; в следующее они становятся величайшими из героев. Как странно.

Слуаги — Их мудрость темна и болезненна. Плохо то, что они слишком погружаются в свою печаль, и не могут увидеть истину жизни.

Тролли — Вы хотите увидеть истинную аристократию? Посмотрите на верность и честь тролля.

с которыми можно поиграть, чем коллекцию каких-то вещей. Тем не менее, сложности могут возникнуть том случае, если их товарищи по играм действительно привяжутся к ним. Хотя у сатиров никогда не бывает проблем с новыми идеями, чувства остаются для них загадкой.

Страсти сатиров часто выходят из-под контроля, так как они не знают, как управлять ими. Благой сатир может попытаться понять чувства обманутого влюбленного, но ему никогда не разобраться в том, что вызвало у него такую боль. Неблагой сатир просто пожалеет своего любовника, а затем без малейших зазрений совести применит на него Опустошение для того, чтобы воспользоваться его страстью. В любом случае, сатиры могут представлять опасность. Когда играет Песня Пана, хаос свободно летит по миру, и последствия этого могут быть ужасны. Отвечая на зов страсти, сатиры должны следовать своей собственной мудрости.

Внешний вид: Сатиры являются аккуратными и пушистыми; представители обоих полов отращивают долгие волосы и очень редко бреются. Сатиры бесстыдно откровенны и ценят чувственность во всех её формах. У них волосатые ноги, раздвоенные ноги и небольшие рога, растущие у них на лбу. Та немногочисленная одежда, которую они носят, обычно является очень прочной и легко снимается.

Образ Жизни: Музыка является общей страстью всех сатиров, и образ жизни, связанный с музыкой, является идеальным для них. Кроме того, их привлекают винные заводы, пивные, бары и ночные клубы. Пытаясь измерить пределы своей выносливости, сатиры стремятся получить от жизни все возможные удовольствия.

• **Детей** народа сатиров так же называют “фавнами”. Изучение жизненно важных навыков – подобных пению, музыке, бегу и борьбе – является одной из основных их задач. Их музыкальные выступления всегда изящны и красивы. У Детей четыре мягких, крошечных шишки на месте будущих рогов.

• **Юноши** воплощают в себе саму сущность хаоса фей: они являются распутными, горячими и дикими. “Пей, веселись и люби, так как завтра ты уже состаришься” – вот их девиз. Пары шишек Юношей срастаются и образуют два рога. Размер мужских рогов является источником гордости, как, впрочем, и поводом для множества шуток. Средние рога зрелого сатира достигают в длину шести дюймов; рога девушек-сатиров несколько меньше.

• **Старцы** ищут мудрости для того, чтобы избавиться от скорби по своей утраченной молодости. Хотя они обожают хорошую выпивку и горячие споры, они понимают, что лучшие

их годы уже прошли. Когда печаль мудреца становится слишком большой, он решает начать свой последний, эпический танец. Старец умирает на рассвете следующего дня. Рога мудреца являются очень большими, и они часто закручиваются у него на голове, подобно рогам горного барана.

Предрасположенность: Феи

Право Рождения

• **Дар Пана** — Восхваление Диониса всегда играло огромную роль для этих фей. Пение, музыка и танцы используются сатирами для разжигания страсти, как фей, так и смертных, до невообразимых высот. Каждый, кто проваливает бросок Воли (сложность 7) отдается во власть собственных скрытых желаний и инстинктов.

На протяжении одного или двух часов, Банальность всех, кто находится поблизости, постепенно исчезает. Каждый, кто веселится вместе с сатирами, обнаруживает, что его постоянная Банальность опускается на один пункт до тех пор, пока сатиры продолжают свое веселье, причем это относится как к феям, так и к смертным. Трагос может добиться еще более значительного уменьшения Банальности. Каждый сатир, который вносит свою лепту в общий праздник, может уменьшить временную Банальность всех его участников еще на один пункт, до как минимум 2. Это воздействие продолжается только до тех пор, пока не заканчивается праздник. Утраченная Банальность возвращается со скоростью один пункт в час.

• **Физическая Мощь** — К Выносливости всех сатиров добавляется один пункт, даже в том случае, если при этом значение данного атрибута превышает 5 точек. Этот бонус действует на протяжении всего времени. Кроме того, тогда они обращаются к Вирду и принимают свое магическое обличье, или же когда они не находятся в окружении смертных или незачарованных, козлиные ноги сатиров могут нести их вперед с невообразимой скоростью. В течение каждого оборота они могут пробежать 25 ярдов + их Ловкость умноженная на 3.

Независимо от своего обличья, сатиры никогда не проваливают броски Атлетики.

Слабость

• **Проклятье Страсти** — Страсть имеет и свои неприятные стороны. Сатиры подвержены диким перепадам настроения, особенно в тех случаях, когда они пьяны. В результате малейшей провокации они могут прийти в бешеную ярость или же залиться слезами. Более того, в тех немногочисленных случаях, когда они пытаются сопротивляться желаниям собственной плоти, сложность всех бросков Воли увеличивается на два пункта.

Цитата: *"О, да, вся мудрость происходит из страсти. Кстати, ваши глаза так сияют при свете костра…"*

Ши (SHEE)

Будучи изгнанными аристократами, Ши помнят время, когда они гордо правили живыми грезами. Их знали, как Добрый Народ, и боялись, а их капризы очаровывали и пугали смертных на протяжении тысячелетий. Но теперь все закончилось. Врата в Аркадию закрылись, песня затихла, а их новое королевство становится все холоднее и холоднее. Для Ши эра чуда умерла, и они бесконечно скорбят по ней.

Тем не менее, эта скорбь не означает, что их жизни завершились. Хотя они страшатся смерти больше, чем многие другие фэйри, они принимают свою судьбу с королевским спокойствием. Хотя другие считают их холодными и высокомерными, Ши отказываются просто лечь и умереть. Их мечты все еще живут, и они сделают все для того, чтобы разбудить мир, и вывести его из зимней спячки. Само присутствие Ши внушает благоговейный страх. Один взгляд на Ши в их истинном облике привлекает к ним сердца смертных и сущность Грезы.

Страсти фэйри всегда были глубоки - они никогда не забывают о любви или отмщении. Идеалы Ши являются еще более яростными, и это многого стоило им. Все имеет свою цену. Даже Благие герои скорее уничтожат себя в сиянии славы, чем просто уйдут в тень. Их менее энергичные собратья утратили надежду и стали потакать своим собственным желаниям, позволив своим фригольдам так же легко впасть в отчаяние, как и они сами ушли в меланхолию. Другие стали Неблагими тиранами, правящими с помощью жестокости и интриг. Некоторые Ши путешествуют среди простолюдинов, экзотичные в своей красоте и запутавшиеся в своих идеалах. Независимо от избранного ими пути, Ши далеки от людей и всегда выделяются среди тех, с кем они связывают свои жизни.

Благословением и проклятьем Ши является то, что они живут в Грезе глубже, чем все остальные феи. Постоянное пребывание в мире своих грез и мечтаний выражается в несколько стеклянном взгляде Ши и отвлеченности. В песнях бардов говорится, что самые старые Ши одновременно живут в прошлом, настоящем и будущем. Ши так же славятся своими неожиданными переходами от одного Двора к другому. Учитывая их мимолетные капризы неудивительно, что очень немногие подменыши доверяют им.

Банальность является смертельным проклятьем, и Ши страдают от неё больше, чем все остальные Китэйны. Еще больше они боятся смерти, так как Ши не уверены в том, что они переродятся так же, как и другие подменыши. В эти темные дни большая их часть не возвращается на Землю после смерти; причем некоторые считают, что они перерождаются в качестве простолюдинов – для них, эта судьба гораздо страшнее смерти. Сталкиваясь с этой ужасной судьбой, они проклинают Ши Аркадии за то, что те изгнали их из рая. Самые отчаявшиеся из прикованных к Земле Ши отправляются на тщетные поиски Аркадии или же погружаются в оргии сбора Гламура для того, чтобы напиться им. Одна мысль об исчезновении пугает их и они готовы пойти на все для того, чтобы остаться в живых. Преследуемые своими грезами, прекрасные Ши являются чужаками в мире людей.

Внешний вид: Ши напоминают людей неземной красоты; их тела являются совершенными, у них приятные черты и очень красивые волосы. Они являются несколько эфемерными, а на их лицах играет печаль даже тогда, когда они смеются. Высокие и худощавые Ши являются яростными и царственными, обладают заостренными ушами, заостренными чертами лица и повелительными взглядами. Их глаза часто обладают довольно странными оттенками, подобными

лиловому или серебряному. Они редко носят что-то иное, помимо лучшей одежды.

Образ Жизни: Подобно тому, как Ши предпочитают занимать высокое положение во дворах Китэйнов, они так же стремятся обрести как можно более высокий статус в мире смертных. Они привыкли к богатству и привилегиям и стремятся вести роскошную жизнь. Те Ши, которым это не удается, часто разочаровываются и впадают в Неблагое состояние души.

• **Дети** очень рано узнают о своем благословенном наследии. Лучшие из них ведут себя, подобно маленьким джентльменам и леди, тогда как худшие из них уже запятнаны злобой, и впадают в ужасный гнев, когда что-то идет не так, как этого хотят они.

• **Юноши** знают, что за пределами двора они могут удовлетворить все свои прихоти и капризы. Хотя они довольно дерзки и надменны, они внимательно следят за своим поведением, стремясь соблюдать все нормы этикета. Благие юноши ничуть не сомневаются в том, что их благородство и доблесть позволят им победить любого противника; Неблагие же предпочитают бунтовать и плести интриги, пытаясь с их помощью завладеть властью.

• **Старцы** полностью осознают бремя высокого положения. Многие из них с трудом несут тяжелую ношу воспоминаний о прошлых днях. Они тоскуют о днях былой славы и сожалеют о совершенных ошибках. Единственным спасением от тоски для них становится погружение в дворцовые интриги.

Предрасположенность: Ши не провели на Земле достаточно времени для того, чтобы обрести какую-либо Предрасположенность.

Право Рождения

• **Благоговение и Красота** — Ши получают две дополнительных точки Внешности во время создания персонажа, даже если значение данной Черты превышает 5 точек. Они всегда выделяются в любой толпе.

Вы можете сесть, пока Эриох Ивенстар обращается к вам:

Богганы — Всегда хорошо иметь вежливых и честных простолюдинов. Тем не менее, следите за тем, что вы говорите в их присутствии.

Эшу — Они могут быть хвастунами и выдумщиками, но вы не должны отказываться от их историй о дальних краях.

Нокеры — Их навыки поразительны, даже если их манеры оставляют желать лучшего.

Паки — Боги! Почему они делают все для того, чтобы высмеять самых благородных из фей?

Красные Шапки — Неприятные, ненадежные и жестокие. Не более чем обычные грабители.

Сатиры — Они превосходно подходят для короткого флирта, но во всем остальном они не настолько глубоки, как стараются показать.

Слуаги — Явно лучше быть получателем их информации, чем объектом их интереса.

Тролли — Честность, ярость и верность - это качества истинных воинов.

Разгневанный Ши представляет собой величественное и ужасающее зрелище. Когда он впадает в гнев, все его Социальные броски (особенно Эмпатии или Запугивания) делаются со сложностью -2. Каждый, кто пытается встретить разгневанного Ши лицом к лицу должен сделать бросок Воли; сложность варьируется от 6 (для среднего Ши) до 8 или 9 (для наиболее выдающихся представителей этого кита).

Все эти способности воздействуют только на других Китэйнов и зачарованных, если, конечно же, Ши не обращаются к Вирду.

• **Благородное Поведение** — И герои, и злодеи народа Ши воистину величественны. Любое колдовство, которое напрямую заставляет их выглядеть глупо, отказывается действовать.

Ши никогда не проваливают броски Этикета.

Слабость

• **Проклятье Банальности**— Ши действительно не принадлежат к этому миру. Влияние Банальности действует на них гораздо сильнее, чем на других фей. Каждый временный пункт Банальности, который получает высокорожденный, становится двумя пунктами. Если персонаж-Ши должен сделать бросок, сложность которого равняется его Банальности (или бросок, который противостоит Банальности), то он делается на один уровень выше.

Ши так же подвержены приступам депрессии. Самые слабые из них могут справиться с этими приступами только с помощью изменения своих Наследий. В этом случае, заклинание должно продолжаться как минимум от восхождения луны до восхождения луны или от заката до заката. Ши, обладающие сильной волей, спасаются от этой мании, полностью отдаваясь своим Наследиям; Благие становятся невообразимо идеалистичными, тогда как Неблагие погружаются в глубины злодейства. Подобные крайности могут сделать их практически невыносимыми.

Цитата: *"Кто я? Я сердце бури, я мастер клинка. Вытаскивай свой меч, пес, или умри на месте."*

Слуаги (SLOO-ah)

Именуемые многими фэйри "подземным народом", слуаги часто становятся изгнанниками и чужаками даже среди фей. Хотя ходят многочисленные слухи о подземных катакомбах и напоминающих лабиринты пещерах, большая часть слуагов предпочитает разрушающиеся викторианские особняки и темные подземелья. Их привлекают темные и забытые всеми места. Те, кто вторгаются в их тайные убежища, часто покидают их с кошмарами. Подобно тому, как они ценят секреты и загадки, слуаги так же очень бережливо относятся к своему уединению и прикладывают огромные усилия для того, чтобы обзавестись соответствующей репутацией.

В легендах говорится, что эти Китэйны некогда были русскими феями, которые жили под горами или очагами смертных. Теперь они переселились в глубинах земли, показываясь оттуда только изредка, и навещая то дворы фей, то города смертных. Независимо от того, живут ли они в особняках или грязных пещерах, слуаги неприятно вежливы и испытывают огромную любовь к всевозможным формальностям. Это заставляет другие киты нервничать еще сильнее; богганы активно распространяют слухи о тайных ритуалах слуагов, которые приносят жертвы и устраивают дикие оргии под землей. Слуаги наслаждаются впечатлением, которые они производят на чужаков, и им нравится репутация, которой обладает их народ. Даже красные шапки страшатся их холодного прикосновения.

Несмотря на их любовь к спокойствию, слуаги, склонные к авантюризму, иногда навещают наземные владения фей, завязывают дружеские отношения, и даже вступают в клятвенные круги чужаков. Они даже могут помочь чужаку или защитить его в том случае, если он доказал им свое уважение и дружбу. Эти добрые поступки часто неправильно истолковываются другими подменышами, и потому подобные отношения обычно являются весьма недолговечными. Тем не менее, даже тот слуаг, который найдет клику, которой сможет доверять, обязательно обзаведется тайным местом, в котором, в случае необходимости, сможет укрыться.

Подземный народ собирает информацию (а точнее всевозможные секреты) и продает свои знания заинтересованным лицам. Откровение – это всегда радость; чем более неприятным будет это откровение, тем больше будет радость слуага. Если Благие используют свои знания в более или менее благородных целях, то Неблагие предпочитают использовать свои знания в целях шантажа. Тем не менее, секреты – это не единственное,

что представляет для них ценность. Сломанные игрушки, странные безделушки, и все остальные, что вызывает ностальгию, вполне может заинтересовать слуага. Чужаков всегда поражал интерес который питают ко всем этим вещам слуаги, но не следует забывать о том, что визитная карточка слуагов – это скрытность.

Хотя говорят, что все слуаги служат Неблагим целям, они редко избирают какой-либо Двор, предпочитая оставаться себе на уме. В отношении своих сородичей, слуаги весьма щедры и болезненно официальны. Они относятся друг к другу с огромным уважением, и всегда готовы объединиться против чужаков. Окутанные тайной, слуаги больше всего на свете ценят тайны своего кита, что они и доказывают всеми своими действиями. Воистину все они окутаны мглой.

Внешний вид: Слуаги являются бледными и гротескными, хотя и довольно красивыми. Все они обладают каким-то странным, едва заметным уродством, которое напоминает проказу. У них не хватает зубов, и у них маленькие, усталые и загадочные глаза. Их окружает запах разложения, который с годами становится все сильнее и сильнее. Слуаги предпочитают старые костюмы, обычно черного цвета и богато украшенные.

Образ Жизни: Самые цивилизованные слуаги живут в пыльных особняках, антикварных магазинах и старых библиотеках. Самые старые представители этого племени предпочитают подземелья, скрываясь в коллекторах, пещерах и забытых подвалах, раскинувшихся под метрополисами. Они являются очень скрытными, хотя и довольно территориальными, требуя при этом следования многочисленным правилам этикета, которые другие феи чаще всего не понимают. Будучи от природы отшельниками и затворниками, они не любят, чтобы кто-то беспокоил их без должной причины. Они всегда обладают уединенными местами, в которых они могут скрыться от остальных фэйри, включая и те случаи, когда они живут в таборах.

• **Дети** являются уличными попрошайками, которые уделяют очень незначительное внимание своему внешнему виду. У них рваная одежда, спутанные волосы и они вызывают у людей огромную жалость своими страданиями. Им нравится все, что вызывает отвращение у смертных детей, и они питают особую привязанность к укромным местам.

• **Юноши** являются хранителями неосвоенных частей мира. По мере их взросления, их кожа становится все бледнее и бледнее, а их волосы чернеют. У них темные, глубокие глаза и необычайно длинные конечности и пальцы.

Слушайте внимательно, и вы сможете узнать одну или две вещи у Эльспет Денверс, Сборщицы Древностей:

Богганы — Как амбициозно! Пресмыкаться, подслушивать и сплетничать!

Эшу — Их истории являются их тайнами, живыми, теплыми секретами, которые так непохожи на холодные знания, которые мы выкапываем из могил. Слушайте внимательно, когда они говорят с вами.

Нокеры — Как глупы эти фэйри, которые постоянно ищут похвалы других. Единственное, на что они могут рассчитывать, это на еще одну профанацию.

Паки — С ними хорошо смеяться, несмотря на то, что они живут в мире лжи.

Красные Шапки — Эти глупцы знают только безумие, но не страх. Мне известно то, что заставило бы их содрогнуться.

Сатиры — Они верят, что знания скрываются только в радости и страсти. Им неизвестна мудрость печали и безмолвия.

Ши — Даже самым могучим из нас есть чего стыдиться…Если бы вы знали, что мне известно о них…

Тролли — Такие спокойные и отважные…что же скрывается в ваших сердцах? Какую боль вы храните?

• **Старцы** очень быстро стареют. Их кожа висит на них так, если бы она внезапно стала для них слишком большой, их волосы седеют с тревожной скоростью, а их тела становятся сгорбленными и искривленными. Как ни странно, но это нравится им. Слуаги восхищаются разложением во всех его формах, и эта не является для них исключением.

Предрасположенность: Предметы.

Право Рождения

• **Гибкость** — Перемещение частей тела является весьма распространенным развлечением среди этих худощавых существ. Связать их практически невозможно. Хотя они не могут изменять свой облик или массу, обитатели подземелий могут с невообразимой легкостью принимать самые сложные позы. Для этого им требуется несколько минут и бросок Ловкости + Атлетики; сложность варьируется от 6 (избавление от веревок) до 10 (проникновение через решетчатое окно закрытой камеры). Единственным материалом, который может сдержать их, является холодное железо.

Слуаг не может использовать это Право Рождения в присутствии смертных или незачарованных.

• **Обостренные Чувства** — Необычное воспитание этих фей очень хорошо развивает их органы чувств. Отнимайте два пункта от сложности любого броска Восприятия, который делается слуагом (до минимума 3). Они так же могут видеть через иллюзорную магию с помощью броска Восприятия + Бдительности (сложность 7).

Это Право Рождения действует всегда.

Слуаг не может провалить бросок Бдительности или Маскировки.

Слабость

• **Проклятье Молчания** — Слуаги могут говорить только шепотом, независимо от того, какие усилия они к этому прикладывают. Из-за того, что они не любят общество других живых существ и придерживаются достаточно необычных правил этикета, прибавляйте два кубика к сложности всех Социальных бросков слуагов.

Хотя в случае со смертными слуагу необязательно шептать, они все равно говорят очень и очень тихо.

Цитата: *"Зачем вы пришли на мой чердак, и тревожите мой покой? Вы ищете здесь что-то древнее? Будьте осторожнее, так как вы вполне можете открыть то, что уже не сможете закрыть..."*

Тролли (TROLS)

Верность долгу, сила и честь являются отличительными признаками тролля. Будучи несравненными воинами, они привыкли быть немногословными и прямыми. Для них честь

являются способом жизни, и если они клянутся помочь кому-то, то они сделают это, пускай даже ценой собственной жизни. Многие тролли ожидают такой же честности от всех остальных фей, и часто оказываются разочарованными. Фактически, многие феи считают из-за этого троллей довольно наивными, особенно тогда, когда они полностью доверяются кому-то. Тем не менее, верность тролля не так-то легко заслужить; они так же являются благородными, спокойными и надежными.

Тролли считают верность самым ценным, что только может быть у фэйри. Если тролль нарушает свое слово или предает чье-то доверие, он слабеет до тех пор, пока не исправит свой проступок. Кроме того, тролли не могут использовать свою огромную силу без должной причины. В конце концов, использование подобного преимущества в недостойных целях является позорным. В легендах говорится, что в действительности тролли были первым аристократическим китом; когда появились Ши, началась великая война. Тролли проиграли эту войну и, в результате этого, принесли клятву верности Ши. С этого момента их уделом стало служение и защита.

Этот кит обладает очень хорошей репутацией, в основном среди Благих фей. Благих троллей часто называют “гигантами”, и их смертное обличье в большинстве своем оказывается красивым и горделивым. Отвага и стоицизм определяют их характер; будучи всегда вежливыми, они обычно используют формальные обращения при разговоре с другими феями и посвящают свою жизнь служению тем, кому они уважают. В романтическом плане они являются страстными поклонниками, которые готовы пойти на все ради своих любимых. Кроме того, следует помнить о том, что веру Благого тролля практически невозможно подорвать, так же, как и заставить его нарушить данный обет. Он предпочитают спартанскую жизнь, так как им достаточно признания их заслуг.

Тем не менее, даже тролль может выйти из себя. Насмешки паков или нокеров вряд ли

вызовут у него раздражение, но если доверие тролля окажется обманутым, то он впадает в ужасный гнев, уничтожая все и вся, пока его не удастся успокоить. Даже самый глупый пак внимательно следит за настроением тролля. Эти феи так же могут быть достаточно упрямыми. Заставить тролля изменить свое мнение так же сложно, как сдвинуть гору.

Королевство находится в безопасности до тех пор, пока его троллям можно доверять. Когда логово тролля начинает деградировать, другие фэйри начинают беспокоиться о его благополучии. Глаза тролля темнеют, так как он начинает сомневаться в вопросах

Сложите руки и прислушайтесь к словам Эрика Гриммсона, стража Фригольда Заходящего Солнца:

Богганы — Эти простолюдины выполняют очень важные задачи в наших фригольдах. Как бы мы существовали без них?

Эшу — Возможно, они не всегда честны, но они всегда находят себе приключения. Как я завидую этому!

Нокеры — Они очень умны, я признаю это, но лучше не обращать внимания их жалобы.

Паки — Воры. Лжецы. Глупцы. Смотрите, чтобы кто-то из них не спрятался за вашей спиной.

Красные Шапки — Столько криков и ярости! Один хороший удар и они теряют сознание.

Сатиры — Они претендуют на особую мудрость, необходимую для ведения столь распутной жизни.

Ши — Они могут быть высокомерными, но они ценят рыцарство. Если Ши силен, вы должны поддержать его. Если он падет в бою, вы должны заменить его.

Слуаги — Если их информация действительно истинна, то зачем им скрываться в тенях и шептаться?

доверия и чести. Так начинается переход к Неблагому наследию. Большая часть троллей старается подходить к подобному искушению с эпическим стоицизмом – как только начинается падение, другие фэйри все меньше и меньше доверяют им. Если тролль, в конце концов, совершает предательство или отвергает свои убеждения, то его обличье феи изменяется, а сам он становится более волосатым и грубым. С этого момента его начинают считать Неблагим. Самые худшие из Неблагих троллей именуются “ограми”. Ставший Неблагим тролль предпочитает общаться с недостойными феями, и победа злобных злодеев над доблестными героями наполняет его сердце удовлетворением.

Именно потому Благие Китэйны так высоко отказываются о троллях и выделяют их среди других Китэйнов. Они слишком ценны для того, чтобы отдавать их Неблагому Двору. Тролли являются чем-то большим, чем просто защитниками людей и владений; они так же считаются защитниками идеалов рыцарства и чести.

Внешний вид: Тролли являются довольно высокими, их рост варьируется от семи до девяти футов, и они отличаются очень могучим телосложением. Благие гиганты окружены аурой благородства; хотя многие из них предпочитают нордический тип лица, большая часть троллей все же отличается синеватой кожей и густыми, черными волосами. Тем не менее, глаза всех троллей сияют ледяной синевой или отливают зеленым. У них могучие челюсти, острые зубы, напоминающие волчьи, и небольшие рожки на лбу.

Образ Жизни: В смертной жизни тролли предпочитают честные профессии, в случае с которыми они могут проявить свои лучшие стороны. Спорт и служба в полиции являются двумя наиболее распространенными занятиями троллей. У них довольно спартанские вкусы и лучшим отдыхом для них является работа.

• **Дети** растут очень быстро. Они узнают о том, что пути детей являются слабыми и ненадежными, и очень рано осознают, что такое оковы долга. Детство остается позади. Их ждет стоицизм.

• **Юноши** стремятся познать пределы своих сил и способностей. Великие бедствия толкают их на великие свершения. Тем не менее, они очень скромно относятся к своим свершениям, и всегда стараются приуменьшить свои заслуги.

• **Старцы** медленнее своих молодых родичей, но при этом обладают сверхчеловеческой силой. После долгой службы они выбирают одного человека или место и защищают его до своей смерти. Никакая сила на Земле не сможет заставить старого тролля изменить свое мнение в отношении чего-то.

Предрасположенность: Феи.

Право Рождения

• **Сила Титана** — Юноши получают дополнительный уровень здоровья Синяки (Bruised Health Level) и дополнительную точку Силы во время создания персонажа, даже в том случае, если эта Черта поднимается выше 5 точек. Старцы получают две дополнительных точки Силы и два дополнительных уровня здоровья (до максимальных девяти уровней). Тем не менее, мудрецы так же получают +1 к сложности всех бросков, основанных на Ловкости.

Эта дополнительная сила не проявляется в присутствии смертных или незачарованных, если тролль не обращается к Вирду.

• **Упорство** — Ничто не может нарушить верность долгу тролля. Когда тролль служит кому-то или чему-то, он получает два дополнительных кубика к любому броску Воли, который делается при попытке воспротивиться соблазну или отвлечению.

Это Право Рождения действует всегда.

Ни один тролль не может провалить бросок Атлетики или Бдительности.

Слабость

• **Оковы Долга** — Любой тролль, который нарушает договор или клятву постепенно слабеет и теряет свою Силу Титана. Только искупив свой проступок, он может снова обрести её. Обычно для этого ему приходиться дать новую клятву и точно выполнить все её условия. Благие тролли никогда не лгут феям, которых они защищают; Неблагие так же верно исполняют свой долг, но при этом предпочитают поддерживать не столь достойных фэйри. Доверие тролля распространяется на обе стороны; если кто-то предает его, то его сердце наполняется гневом, и он должен сделать бросок Воли (сложность 8) для того, чтобы не впасть в ярость. Их привычный стоицизм порождает воистину великий гнев, который всегда сопровождал этот народ еще с тех времен, когда Земля была совсем юной…

Цитата: *"Пока моему лорду требуется мой меч, я буду хранить ему верность. "*

Дома

Политики и интриги являются пищей и напитками Ши. Заставить аристократа отказаться от своего дома практически невозможно. Когда страдает дом, страдают все Ши, принадлежащие к нему. На самом деле, большинство Ши, обитающих на данный момент в мире, были изгнаны из Аркадии из-за своей неразрывной связи со своими домами.

Эта связь может определять личность Ши, его политические взгляды и отношение к власти. Хотя простолюдины могут заключать союзы с домом, или даже получать от них титулы, их связи с ними никогда не будут такими могучими, как связи Ши со своими домами. Верность дому является символом чести и гордости. Эта связь может повлиять даже на те обстоятельства, когда Благой Ши становится Неблагим. Во время создания персонажа, простолюдины могут иметь членство в доме, но только с разрешения Рассказчика.

Каждый дом предоставляет определенное преимущество (которое называется Благом) Китэйнам, которые поддерживают его. Тем не менее, на каждое предоставляемое Благо приходится свой Порок, помеха, с которой должны смириться члены данного дома. Многие дома так же обладают собственными условиями, соблюдения которых они требуют от своих членов; постепенно эти условия становятся второй природой аристократов.

Существуют так же бесчисленные истории, объясняющие, почему дома вернулись на землю во время Возрождения. Неблагие верят, что Ши бежали с Аркадии из-за того, что она умирала. Экстремисты даже считают, что с помощью активных действий в мире смертных, подменыши могут найти способ восстановить равновесие между двумя мирами и снова открыть врата, ведущие на Аркадию. Благие

и Неблагие до сих пор спорят о том, как этого можно добиться.

Некоторые Ши помнят о том, что их изгнали, но они всегда забывают, кто или что сделало это. Возможно, это были Высокие Лорды Аркадии или Высокий Король...или возможно еще кто-то. Ответы скрыты в грезах, хотя правитель каждого дома обладает собственным объяснением, в которое он твердо верит. Являются ли эти объяснения истинными, до сих пор остается под большим вопросом. Основные причины изгнания домов описаны ниже.

Дом Дугал

Члены Дома Дугал славятся своим мастерством и во всем стремятся к совершенству. Лорд Дугал, основатель дома, был великим кузнецом фэйри, который научился вплетать Гламур в сталь, в результате чего её могли использовать феи. Некоторые говорят, что сам Лорд Дугал оставался на Земле во времена Междуцарствия из-за его любви к машинам и работе по металлу.

Члены этого дома точны и аккуратны как в своих деяниях, так и в своих словах. Если они разрабатывают план, то придерживаются его до последней буквы. Величайшим достоинством считается эффективность. Очень немногие из них берут в руки бразды правления, предпочитая наблюдать за работой механизма, а не управлять ею. Благодаря своей точности и аккуратности, они часто устраиваются клерками и бухгалтерами, хотя при этом они выполняют свою работу сознательно, а не машинально. Те немногочисленные члены Дома Дугал, которые все же становятся правителями, правят практично и уверенно, хотя у них лучше выходит справляться с проблемами в теории, чем на практике.

Это стремление к совершенству, вызывает у них конфликты со многими феями. Немногие могут оправдать их ожидания, что делает этих Ши еще более одинокими и элитарными. Они слишком серьезно воспринимают развлечения. Для них это высшая математика, механика и архитектура. Они не боятся тяжелой работы и твердо верят в том, что “если вы хотите сделать что-то хорошо, то вы должны попросить заняться этим Дом Дугал”.

Когда реальность не отвечает их идеалам, Ши Дома Дугал принимают одно из двух решений. Их первой реакцией является желание закатать рукава и удвоить усилия. На самом деле, они могут продемонстрировать поразительное упрямство, когда им не удается выполнить работу идеально. Если они все же терпят неудачу, то они отдаются своей Неблагой стороне до тех пор, пока что-то не возродит их идеализм.

Любовь к точности является еще одной слабостью Дома Дугал. Представители этого Дома приходят в восторг, замечая хорошую машину или произведение инженерного искусства. Некоторые из них погружаются в мечты, наблюдая за чем-то подобным на протяжении многих часов. Возможно, с помощью

тяжелой работы им все же удастся заставить реальность соответствовать их идеалам.

Знамя Дома Дугал представляет собой золото, на котором изображена согнутая рука с черным молотом и красное поле с тремя золотыми шестернями. (Три золотых шестерни на красном поле над черной рукой и молотом на золотом поле).

Благо: Члены Дома Дугал обладают очень сильной волей и славятся своей способностью вкладывать Гламур во все, что они делают. Один раз во время истории, член этого Дома может перевести часть временных пунктов Гламура во временные пункты Воли (но, не превышая при этом первоначальное значение Воли). Это можно сделать только при каком-то физическом напряжении: работе, сражении или тренировках.

Порок: Эти феи считают физическую реальность несовершенной, как, впрочем, и самих себя. Только с помощью тяжелой работы они могут преодолеть свои недостатки и пороки. Ши этого Дома всегда обладают каким-либо физическим недостатком, с которыми они усиленно борются. Обычно это нечто, что можно исправить с помощью качественного механического протеза: от рождения слабая нога, которая заменяется механической, изящный монокль, который помогает при плохом зрении и так далее. Эти недостатки всегда присутствуют и в их смертном обличье, хотя они могут быть не столь очевидными.

Изгнание: Во время Возрождения, Ши Дома Дугал были изгнаны на Землю из-за их любви к технологиям. Нынешний правитель дома рассказывает историю о создании исполинской осадной машины, призванной защитить врата Аркадии от смертных противников. Опасность оказалось слишком переоцененной, и хаос, вызванный этой адской машиной, привел к падению дома. Трубадуры-Ши продолжают рассказывать легенды о механическом монстре, созданном Высоким Лордом Донованом. Каждая история заканчивается по разному, так как никто полностью не помнит её.

В данный момент Высокий Лорд Донован живет во фригольде, основанном на фабрике в западных землях Королевства Яблок. Хотя в смертном мире эта фабрика давно уже опустела и считается заброшенной, в Грезе это настоящая твердыня изобретательства и фантазии. Каждый год около дюжины нокеров приходит учиться в Фригольд Кузницы.

Дом Эйлунд

Этот дом был всегда запятнан скандалами, связанными с его основательницей, леди Эйлунд. Будучи создательницей так называемого “Дома Тайн”, она использовала множество темных и загадочных существ и сил для того, чтобы собирать магические знания. Хотя многие представители этого дома сейчас выступают в роли советников и помощников Благого Двора, некоторые фэйри шепотом говорят о том, что, в конце концов, Эйлунд станет Неблагим Домом. Как бы то ни было, Ши этого Дома стремятся использовать лучшие стороны обоих Дворов.

Ши Дома Эйлунд ценят за их обширные оккультные знания, зловещую способность собирать тайны и их необычную любовь к интригам. Владения Дома Эйлунд всегда окружены тайной. Некоторые предполагают, что Дом Эйлунд добровольно принял изгнание на Землю в качестве наказания за какое-то ужасное, хотя и забытое преступление. Члены этого Дома считают, что их Благие намеренья доказывают их невинность. Тем не менее, это не мешает Ши Эйлунд часто поддаваться своим Неблагим Наследиям.

Ши Дома Эйлунд знают тьму так же хорошо, как и свет. Когда Ши этого Дома необходимо связаться с подозрительными или неприятными существами для того, чтобы узнать какую-то тайну, они могут на время стать Неблагими для того, чтобы достичь свое цели (смотрите страницу 158). Это преображение должно продолжаться от восхода до захода луны или от рассвета до заката (следовательно, один день). Если подменышу не удается узнать желаемый

секрет, то он не может стать Благим до тех пор, пока не узнает истину.

Знамя Дома Эйлунд состоит из черного и серебряного цветов, на которых изображены два полумесяца и пентакль. (Два серебряных полумесяца на черном фоне над черным пентаклем, изображенным на серебре).

Благо: Все члены этого дома обладают поразительными магическими талантами. Все колдовство, которое используют Китэйны Дома Эйлунд, автоматически получает дополнительный успех.

Порок: Члены этого Дома обладают поразительным любопытством и очень любят всевозможные загадки и тайны. Эйлунд должен потратить пункт Воли для того, чтобы избежать вовлечения в какую-то интригу или посвящения в тайну. Некоторые из них обладают довольно неприятной привычкой становиться Неблагими для того, чтобы заключить какой-то темный договор, а затем снова превращаться в Благих для того, чтобы доказать свою невиновность. Китэйны не доверяют представителям этого Дома; сложность всех их Социальных бросков увеличивается на один пункт.

Изгнание: Существует три истории, объясняющие причины изгнания Дома Эйлунд на Землю. Первая из них рассказывает о проклятье древнего артефакта, спасенного из кузницы душ Западной Аркадии. Вторая связана с пактом древнего ордена чародеев. Третья повествует о клятве, данной правителем дома претенденту, Неблагому Высокому Королю, оказавшемуся в изгнании.

Говорят, что Высокая Леди Ариадна спит в колеснице, которая существует лишь в Грезе. Она просыпается только в полнолунье. Физическая природа этой колесницы изменяется каждый месяц, и ходит множество ужасающих историй об отвратительных тварях, которые запряжены в неё. Каждый месяц, она проводит одну неделю в тайном месте, где анализирует информацию, собранную её приближенными.

Дом Фиона

Ши являются порождениями крайностей, и аристократы Дома Фиона не являются исключением. Леди Фиона и Ши её дома остались на Земле во время Междуцарствия для того, чтобы продолжить наслаждаться здешними благами. Некоторые говорят, что основательница Дома отвергла зов Аркадии из-за любви смертного. На самом деле, это не так уж удивительно; Фиона всегда выделялись своей любовью к земным наслаждениям.

Ши этого дома обожают всевозможные напитки, различные блюда, наркотики и секс, и низменные потребности часто отвлекают их от высоких целей. Им нравится все, что приносит удовольствие. Когда у них появляется соответствующая возможность, они отдаются своим Неблагим Наследиям до тех пор, пока их желания не будут удовлетворены.

Эти неутомимые аристократы постоянно играют с опасностью. Они любят нарушать существующее положение вещей, и даже

способны прийти на помощь своим врагам для того, чтобы внести в свою жизнь еще чуточку хаоса. Тем не менее, когда они бросаются в битву, их страсть находит себе новый выход; феи Дома Фиона являются яростными бойцами, которые живут безумием боя. Многие из них просто не могут жить без сражений. Мысль о смерти в сражении и игре с судьбой, которую представляет собой каждый новый поединок, разжигает их страсть еще сильнее.

Говорят, что Ши Дома Фиона обладают сотнями традиций и обычаев, которым они строго следуют, хотя им до сих пор не удалось сойтись на том, что же они все-таки из себя представляют. В результате этого, каждый представитель этого дома живет в соответствии со своими собственными правилами и собственным кодексом чести. Кроме того, это самый толерантный из всех домов. Фиона очень редко оскорбляют или эксплуатируют простолюдинов. В результате этого, представителей этого Дома очень любят простолюдины, а в их владениях царит мир и счастье, хотя и в несколько диком понятии этого слова.

На алом знамени Дома Фиона изображен идущий серебряный лев с поднятой правой лапой, который смотрит вправо. (Серебряный лев, идущий по красному полю и оглядывающийся через плечо).

Благо: Дерзкие и непокорные Ши Фиона славятся своей отвагой. Хотя им известно, что такое страх, он не может управлять ими, даже перед лицом смерти. Любая попытка вызвать у представителя этого Дома страх, как магическая, так и природная, автоматически проваливается. Только угроза жизни любимого человека может испугать Фиону, и это очень часто срабатывает.

Порок: Ши этого дома испытывают необычное влечение к опасности. Даже если предмет их наслаждений абсолютно безопасен, они найдут способ сделать его опасным. Это особенно верно в случае с их романтическими привязанностями, которые практически всегда оказываются эпическими, и очень часто – трагичными. Будучи существами, обладающими невообразимой красотой, они часто влюбляются в изгнанников, преступников, скитальцев, смертных и других "неприличных" существ. Очень часто подобная любовь становится истинной и справиться с ней уже не удается. Некоторым из них удается победить свой Порок, но после этого они начинают испытывать ненависть ко всем любовным отношениям. Самые отчаявшиеся члены этого дома стремятся защитить от неё всех, кто их окружает.

Изгнание: История любви Леди Фионы и смертного рассказывалась, пересказывалась и изменялась тысячи раз. Подобно многим аркадианским историями, нет ни одного полностью идентичного рассказа, да и никто уже не помнит всех подробностей этого события. В каждой истории Леди Фиона трагично погибает, и феи её дома покидают Аркадию для того, чтобы почтить её память. Каждый год в

один и тот же день, трубадуры-Ши общаются с ней в грезах.

В еще одной легенде говорится о том, что нынешний Высокий Лорд Дома Фиона был изгнан с Аркадии завистливым противником. Поставив честь своего дома на кон, он вызвал своего противника на дуэль. Проиграв, он, вместе с 13 представителями своего дома, отправился на Землю. Тем не менее, многие Ши Дома Фиона решили покинуть Аркадию для того, чтобы продемонстрировать верность Лорду Ратсмеру и презрение, которое они питают к Высоким Лордам Аркадии.

Лорд Ратсмер славится своим владением мечом, и живет во Фригольде Ищущего Клинка в южной Франции. Там он собирает элитный отряд Ши, который, как он надеется, отправится с ним в бой за Аркадию. Во время тренировок он рассказывает им истории о забытых существах, изгнанных с Аркадии во время Возрождения. Когда к нему приходит Ши, обладающий исключительными бойцовскими навыками, он дает ему поручение, связанное с одним из этих легендарных существ.

Дом Гвидион

Дом Гвидион, возможно, является самым "благородным" из всех домов. Пока другие Дома отступали на Аркадию много лет назад, Ши Дома Гвидион решили встретить Раскол лицом к лицу. Ши этого Дома верят, что их лорд и основатель снова и снова перерождается в качестве благородного Ши. Говорят, что он возрождался в качестве паладина, который служил Карлу Великому, и генерал-майора, который помогал Наполеону. Противники Дома Гвидион т клянутся, что он так же помогал Макиавелли.

Члены Дома Гвидион являются консервативными Китэйнами, скованными оковами долга, для которых главным является благосостояние королевств фей, а не их собственное. К сожалению, они дают понять это и всем остальным фэйри. В результате этого Ши Дома Гвидион часто отличаются необычайным высокомерием, так как они считают, что только представители их дома имеют право властвовать над феями. В конце концов, каждый представитель этого Дома приходит к выводу, что он заслуживает власти больше, чем все остальные его родичи. Эти бесконечные конфликты прекращаются только в том случае, если дома угрожает какая-то опасность извне. В этом случае Ши Гвидион объединяются для того, чтобы доказать всем превосходство своего Дома. Когда они справляются с опасностью, то все начинается с начала.

Их гнев, подобно их вражде, вошел в легенды. При схватке с чем-то, что оскорбляет их честь, члены Дома Гвидион впадают в состояние берсерка. Кроме того, когда феи этого Дома сталкиваются с противником, которого они не могут победить, они становятся Неблагими до тех пор, пока им не удастся найти способ (независимо от того, насколько он будет честным) победить. После победы они вновь возвращаются к своему привычному, Благому Высокомерию.

Знамя Дома Гвидион является зеленым и на нем изображен золотой сокол, сжимающий лист. (Золотой сокол, смотрящий влево с золотым листом в клюве с поднятыми крыльями и раздвинутыми лапами на зеленом поле).

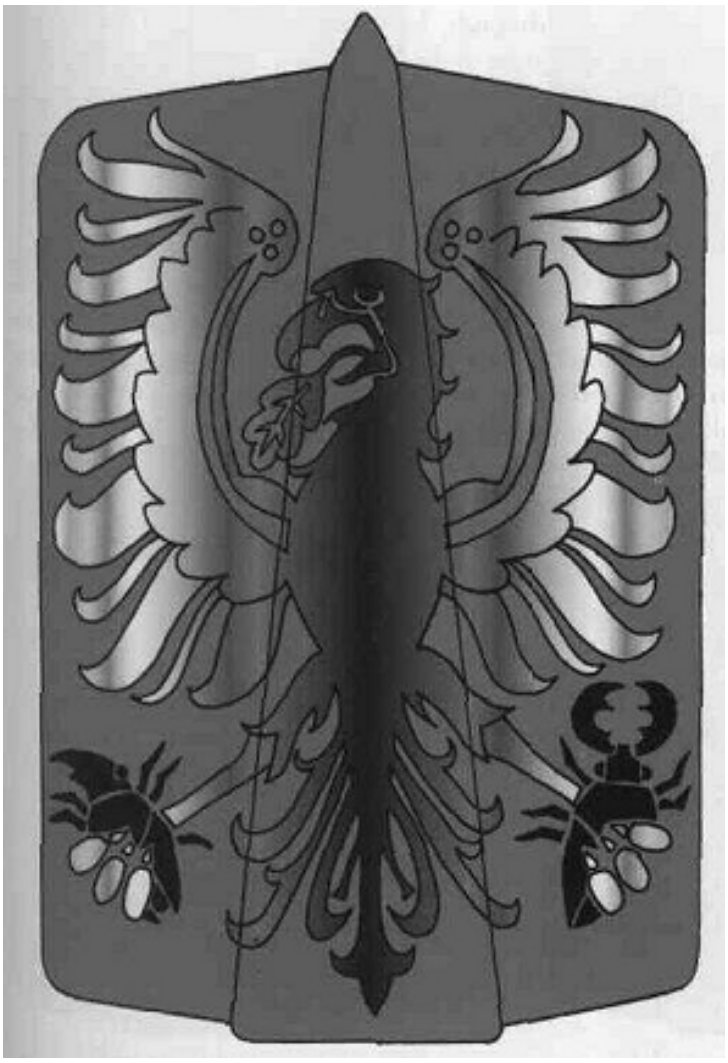
Благо: В случае успешного броска Восприятия + Проницательность, члены Дома Гвидион могут почувствовать, если кто-то говорит истину; сложностью броска является Воля субъекта. По неизвестным причинам (возможно, объясняющимся каким-то древним пактом), члены Дома Эйлунд обладают иммунитетом к этой способности.

Порок: Хотя они являются великими воинами, Ши этого дома подвержены приступам яростного гнева. Всякий раз, когда они достигают уровня здоровья Раненный (как в случае с химерическим, так и в случае с физическим уроном), или когда их честь оскорблена, они должны сделать бросок Воли (сложность 5). Те, кто проваливают его, впадают в ярость берсерка и атакуют каждого, кто оказывается поблизости, независимо от того, друг это или

враг. В состоянии берсерка, Ши Дома Гвидион игнорируют все штрафы за уровень здоровья, пока не достигают уровня Обездвиженный.

Изгнание: Китэйны Дома Гвидион настаивают на том, что они вернулись на землю по своей собственной воле. Враги заявляют, что высшие Благие Ши Аркадии изгнали их на Землю в наказание за их высокомерие. В обычном мире, говорят они, Ши Дома Гвидион придется отказаться от своих надменных заявлений и поступков.

Высокий Лорд Арданон, как говорится в легендах, происходит от основателей загадочного королевства Арденмор, несмотря на то, что во многих сказаниях говорится о том, что подобная земля никогда не существовала. В своем замке, расположенном в северной Германии, он каждую ночь грезит о возвращении на Аркадию. Неизвестно, насколько истинны все эти истории, хотя он аккуратно записывает их. Когда Бедлам, вызванный этими историями, становится слишком силен, он отправляется в путь, подобно дикой силе природы для того, чтобы потребовать гостеприимства у тамошних фэйри и расспросить их о текущей политике. Затем он возвращается во Фригольд Истинной Мечты и продолжает записывать свои истории.



Дом Лиам

Самый спокойный (и некоторые говорят, наиболее мудрый) из всех основателей домов, Лорд Лиам был изгнан на Землю за свою красноречивую защиту смертных людей. Столетия назад, самые первые Китэйны испытывали великое презрение к людям. Многие считали их причиной быстро распространяющейся Банальности, и некоторые призывали отомстить им, и навсегда избавить мир от этого проклятья. На протяжении многих лет Лиам один противостоял тем, кто призывал к отмщению людям. Недовольство его действиями было настолько значительным, что все, кто поддерживали его, были осуждены Высокими Лордами Аркадии и изгнаны на Землю.

Члены Дома Лиам не считают людей идеальными - далеко не идеальными. Тем не менее, они верят, что человечество заслужило право существовать спокойно. Они яростно отвергают Опустошение и Банальность; их миролюбие может превратиться в праведный гнев, когда они сталкиваются с чем-то подобным.

Китэйны Дома Лиам не афишируют своих привязанностей. Другие дома презирают их, хотя Ши Дома Гвидион не допускают чрезмерных оскорблений Лиам. Изгнанники они или нет, но они все же остаются Ши. Дом Лиам является наиболее распространенным домом, и его члены путешествуют по всему миру. Ши дома Лиам выступают в качестве мудрецов, сказителей и рассказчиков, которые помнят рассвет эры фей.

Дому Лиам не часто представляется возможность править в открытую, но они

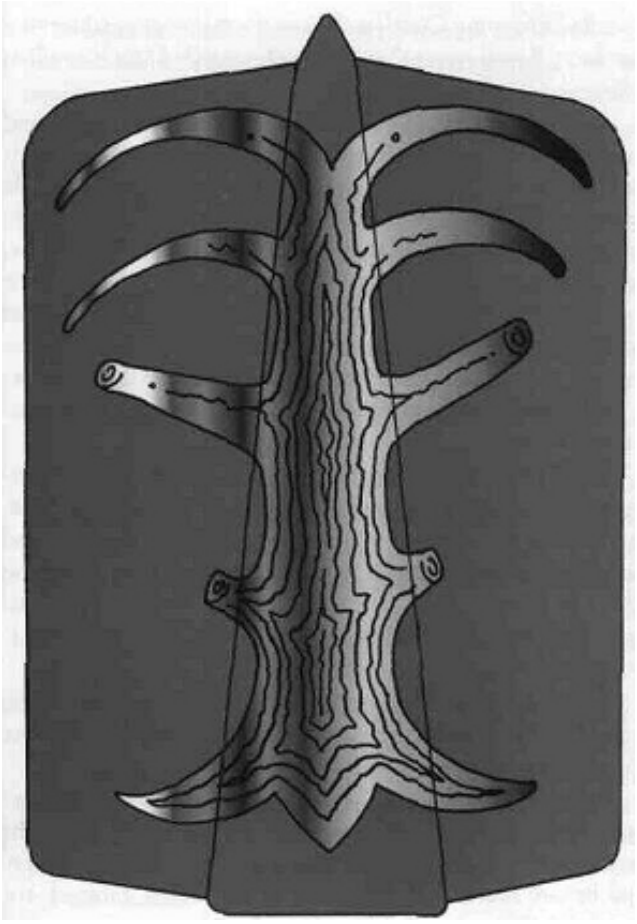
принимают под свои знамена абсолютно всех подменышей. Несмотря на это, даже самые обычные подменыши никогда не получат титул в этом доме. Они спокойно занимают некоторые территории, но многие из них являются пустынными и опустошенными городскими владениями.

Знамя Лиам было забыто с момент изгнания этого Дома. С тех самых пор символ этого Дома был стер из всех записей фэйри, хотя у определенных членов Дома Лиам сохранились щиты, на которых изображен знак дома: дубовое дерево, вырванное с корнем и обнаженное, в серебре. (Серебряный дуб с голыми ветвями и обнаженными корнями на синем фоне)

Благо: Ши Дома Лиам особенно легко воздействуют на смертных с помощью Гламура. Сложность воздействия на смертного (при использовании Колдовства или зачарования) всегда уменьшается на одну ступень.

Порок: Из-за своей приверженности к смертным, Ши Дома Лиам начинают с одним дополнительным пунктом постоянной Банальности. Более того, эти Ши известны, как клятвопреступники. Ни один другой подменыш не будет почитать их клятвенные узы, гостеприимство или правосудие. Феи Дома Лиам часто становятся жертвами дискриминации.

Изгнание: Дом Лиам не пришлось отправлять в изгнание. Молчаливые сторонники этого павшего дома с готовностью воспользовались возможностью вернуться на Землю сразу же того, как она представилась им. Как только врата Аркадии открылись они бежали

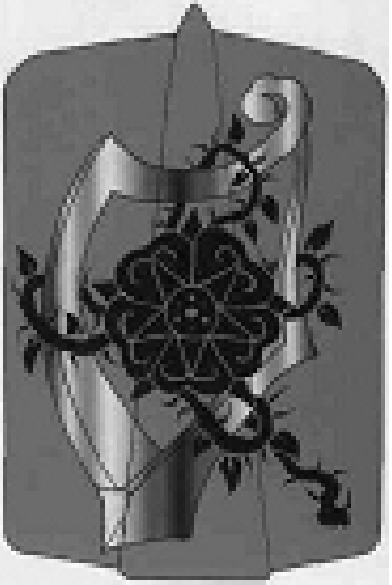


через них туда, где они могли укрыться от преследований.

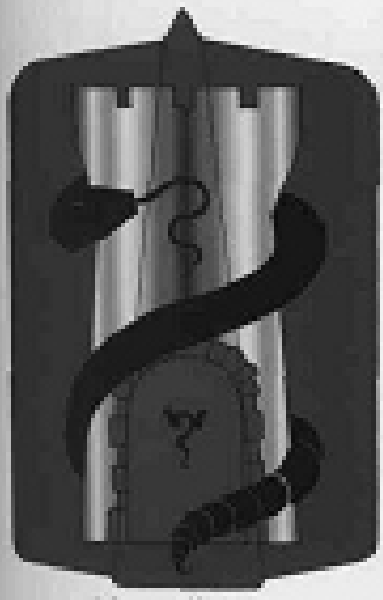
Нынешний владыка этого дома, Высокий Лорд Номан, является бродягой, который скитается по миру. Каждую ночь он видит, что еще один член его дома оказывается в опасности, и тайно спешит ему на помощь. Говорят, что он обладает сокровищем, которое позволяет ему каждую неделю обретать новое лицо. За маской скрывается лицо, которое он открывает только Девяти Высоким Лордам и Парламенту Снов.

House Aitil

House Cilcned

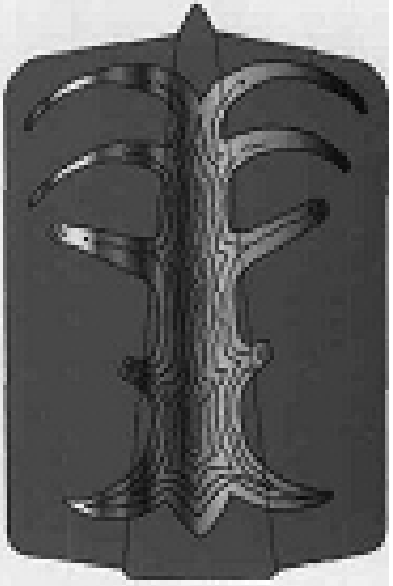


House Leanhaun



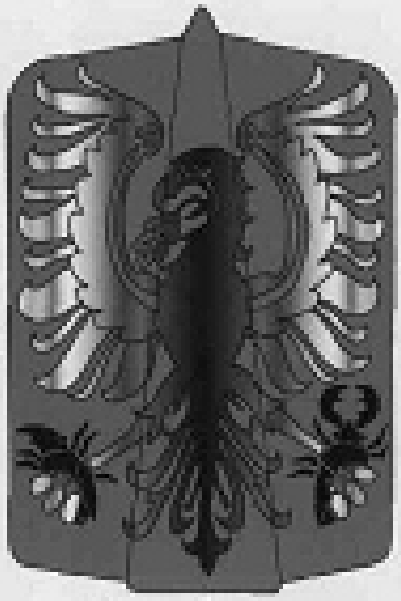
House Beltor

House Fiona

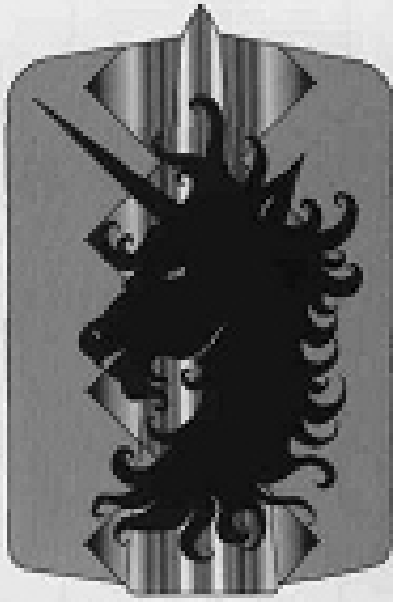


House Liam

House Dougal



House Guaydon



House Seachach

God, I *HATE* birthdays! I don't tell anyone when mine is, but they always know anyway, and they always sing me some shitty song. It makes me wanna puke.

I came down to Hard Times looking for that cute buzzboy from last week, but just my luck, he's AWOL. Colbert and her dippy sidhe friends stand in the corner, but I've got nothing to say to those ginks. Stupid bluebloods look fit to shit their pants. They don't thrash, that's for sure, and it's a bet they don't party. Makes you wonder how — and *IF* — they ever get wild. Are they born with rectal implants? I'll bet they are.

No live band tonight, just piped-in shit. No wonder this place is dead. This sucks. I've gotta find another club. This one's a loss. Even so, I've gotta admit the DJ's good. He's got that new Black Flag album going, the one where that guy's punching the mirror. I know how he feels. Over in the corner, Colbert's friends are covering their ears. Good! The song would scare them if they understood the words. *Rise above!!* screams the guy with the mirror. *We're gonna rise above!!*

Words to live by.

Maybe this club's not so lame anyway.

Book Two: Wilder

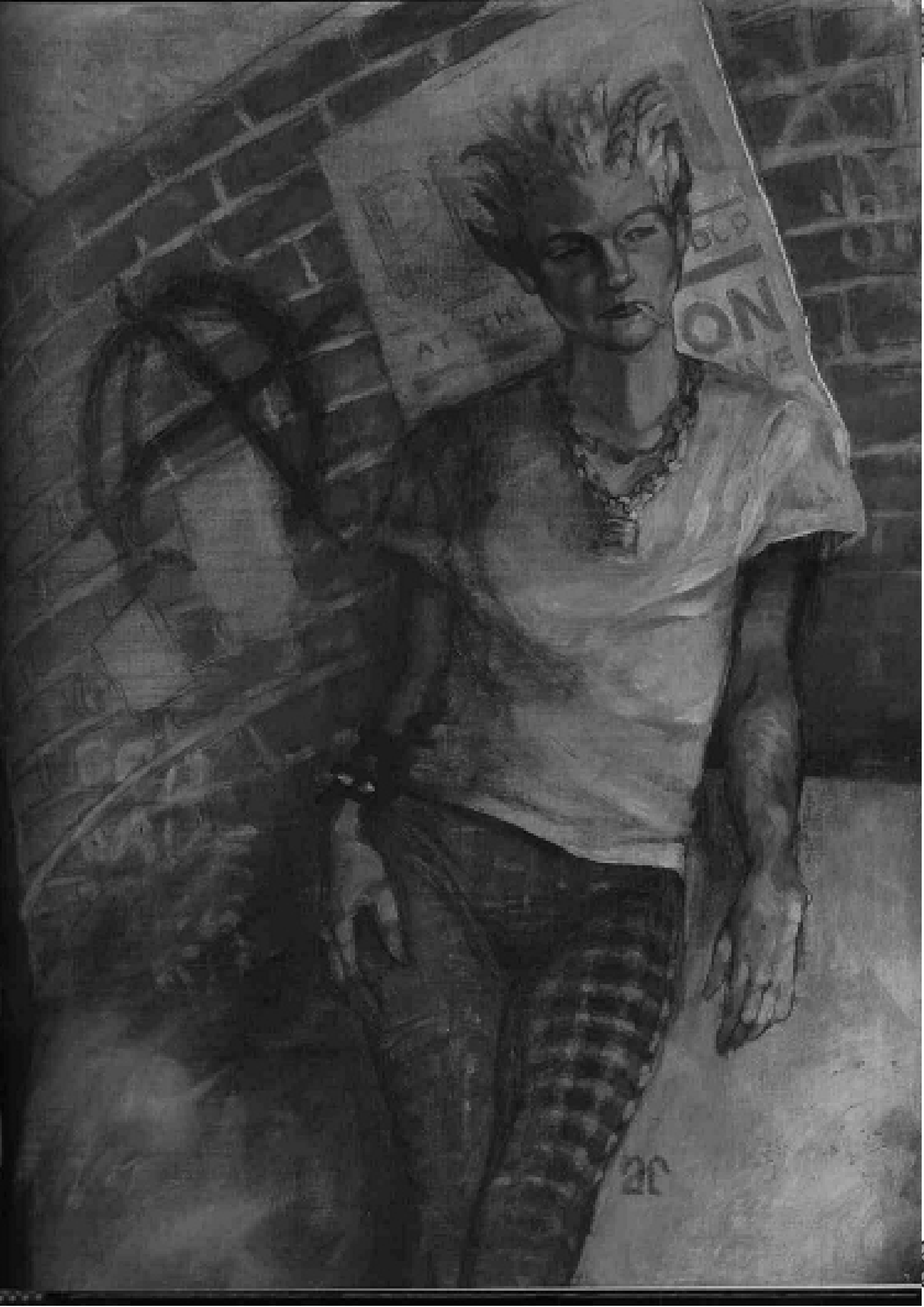
Проклятье, я НЕНАВИЖУ дни рождений! Я никогда никому не говорю, когда мой день рождения, но они все равно как-то узнают это и поют эту поганую песню. Мне кажется, что скоро я уже буду от нее блевать.

Я спустилась в "Тяжелые Времена" в поисках того миленького парнишки, который продал мне дозу на прошлой неделе, но, как и полагается в таких случаях, его там не оказалось. Кольберт и ее тронувшиеся дружки-Ши стояли на углу, но я даже и не думала подходить к этим психам. Эти тупые ублюдки с голубой кровью в любой момент могут навалить полные штаны. Хотя, пожалуй, они вряд ли вообще заговорили бы со мной, да и уж точно не захотели бы тусоваться. На самом деле, мне было бы интересно узнать, как они вообще извергают свое дерьмо - если, конечно же, они это делают. Или, может быть, все они так и рождаются с имплантантом в прямой кишке? Готова поспорить, что да.

Никакой живой музыки сегодня - только какие-то обкурившиеся ублюдки. Ничего удивительного в том, что это место вымерло. Это паршиво. Я должна найти другой клуб. Здесь уже нечего делать. Хотя, конечно же, здешний диджей все же хорош. Он где-то достал новый альбом Черных Флагов - тот самый, где этот парень крушит зеркало. Я знаю, что он чувствует. Стоящие на углу друзья Кольберт уже зажимают уши. Отлично! Если бы они сумели понять слова, то они бы точно обделались на месте. Выше!! Кричи, парень с зеркалом, мы поднимаемся в небо!!

Ради таких слов стоит жить.

Возможно этот клуб все же не такое дерьмо.



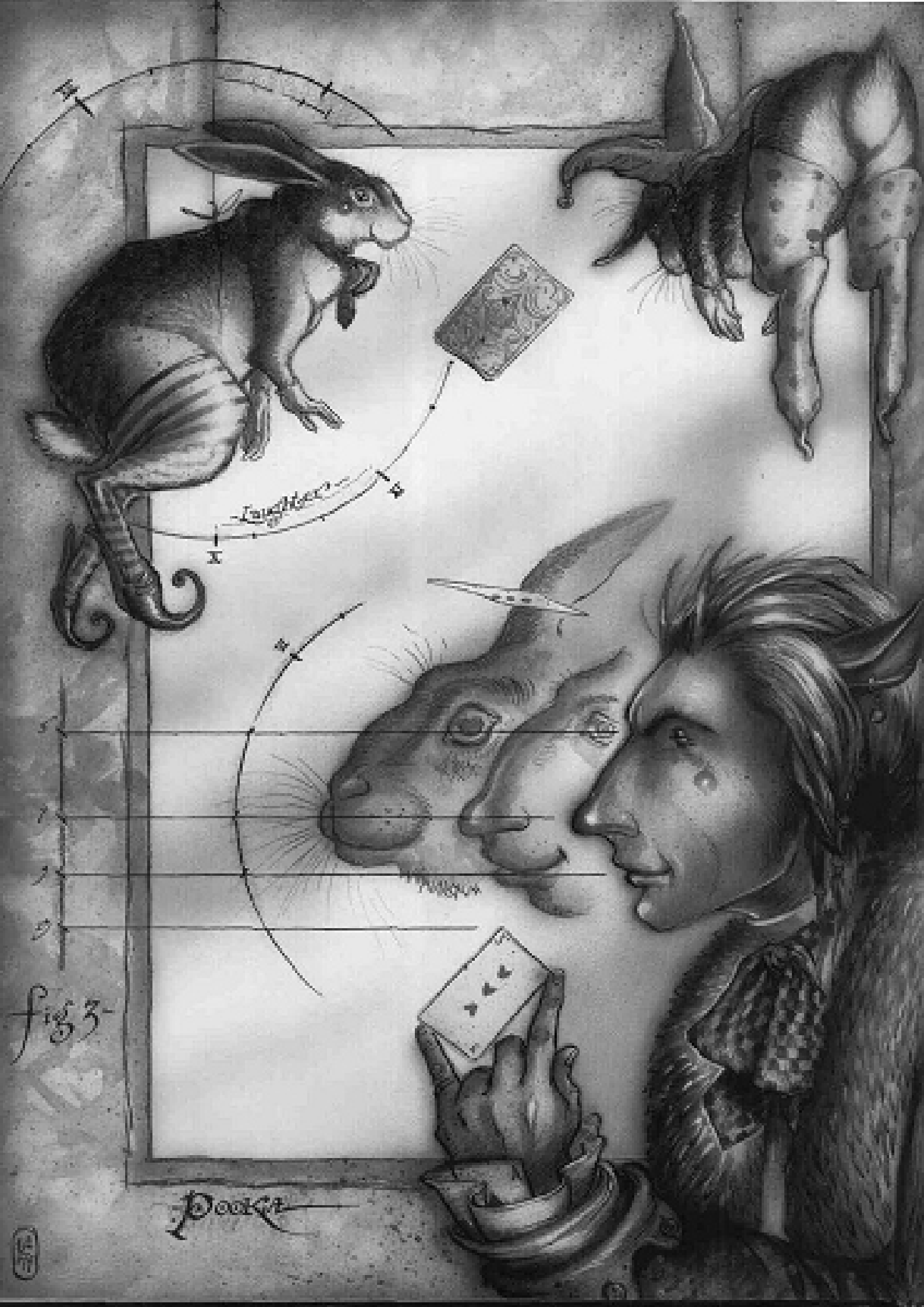
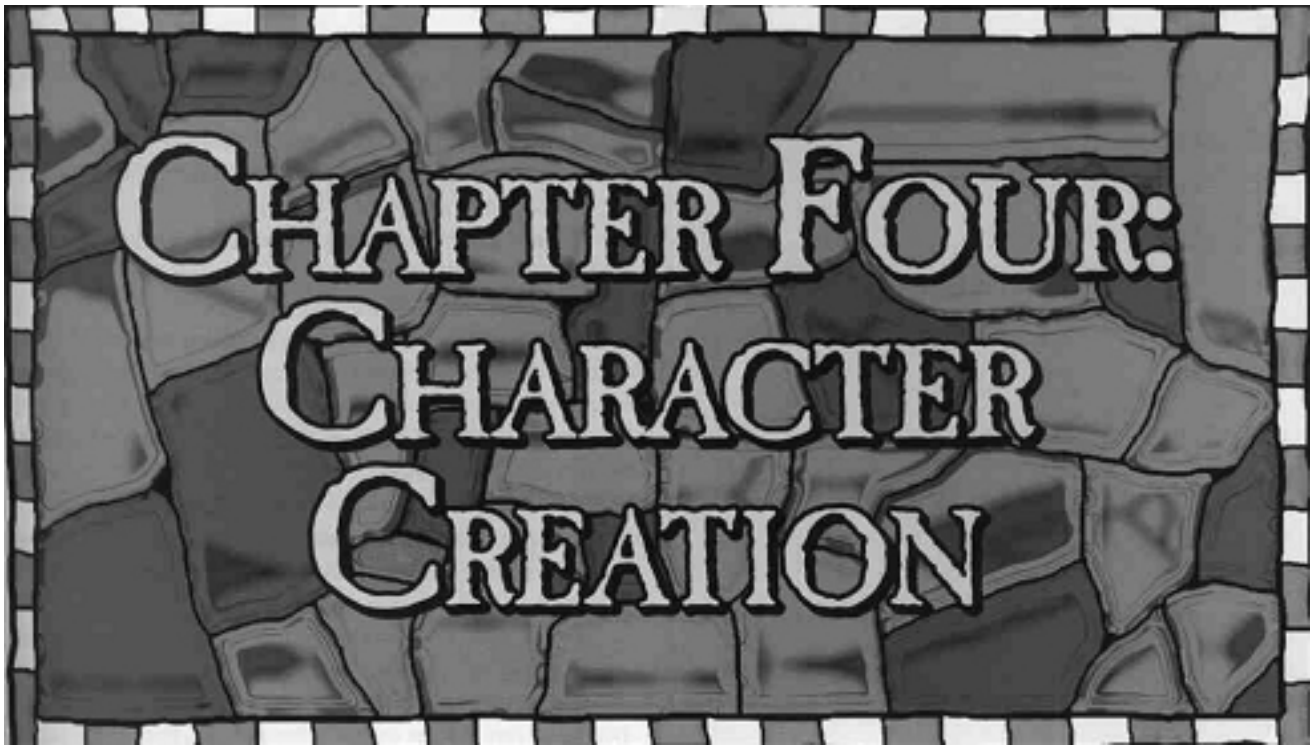


fig 3-



В игре Changeling, вы отыгрываете роль выдуманного персонажа, которого вы создаете. Еще до начала игры вы должны создать вашего персонажа, придумав его историю, характер, внешний вид, образ жизни, профессию и цели. Чем больше деталей вы добавите вашему персонажу, тем интереснее вам будет играть. Эта глава описывает процесс создания персонажа и демонстрирует то, как вы можете придать вашему герою реалистичность, и сделать его цельным и правдоподобным.

Начало

До того, как вы начнете создавать своего персонажа, запомните следующее:

• Ваш персонаж будет подменышем, фэйри, который должен был вселиться в смертное тело и стать частью общества смертных. Большая часть начинающих персонажей знает очень немногое об обществе подменышей, и, скорее всего, только недавно завершила свой Кризалис. Всем начинающим игрокам будет очень полезным прочитать Главу Первую: Греза, Главу Вторую: Сеттинг и Главу Третью: Китэйны до того, как начать создавать своих персонажей.

• Вы можете создать персонажа любого возраста, расы, пола и культуры.

• Все персонажи являются уникальными. У каждого правила есть свои исключения. Если вы можете объяснить отход от правил в истории вашего персонажа, то ваш Рассказчик может разрешить это. Ваш Рассказчик станет вашим проводником на пути создания персонажа, и за ним остается последнее слово во всем, что касается различных аспектов вашего образа.

• Changeling является игрой, и, следовательно, у этой игры есть правила. Они помогают упорядочить ход событий во время игры и описать вашего персонажа. Большая часть Черт ваших персонажей будет определяться теми или иными числовыми значениями. Они будут использоваться во время игры для определения успехов и неудач вашего персонажа, соответствующих

его сильным и слабым сторонам. Точная методика этого процесса описана далее в этой главе.

Роль Рассказчика

Именно Рассказчик должен направлять игроков во время создания их персонажей и его задачей является введение их в суть Мира Тьмы и подменышей. Чем более подготовленными будут игроки, тем более легким окажется для них процесс генерации. Рассказчик должен найти время для того, чтобы ответить на их вопросы и разобраться с их проблемами. Без игроков и хороших персонажей у него просто не будет истории.

Если ваши игроки только знакомятся с игрой Changeling, Миром Тьмы или вообще настольными ролевыми играми, то рассчитывайте на то, что на первой "игровой сессии" вам придется только рассказывать им о том, что это вообще такое. Рассказчик должен описать мир, в котором живут их персонажи, и привести примеры определенных событий, в которых могут принять участие их герои. Когда игроки будут готовы начать генерацию персонажей, им понадобятся копии листов персонажей и листов личных историй. Затем они должны будут внимательно рассмотреть эти листы и задать соответствующие вопросы. После этого, Рассказчик может шаг за шагом провести процесс генерации. Это может занять час или целый вечер. Тем не менее, сколько бы это не заняло времени, вы должны помнить о том, что это занятие стоит внимания и времени.

Как только игроки закончат создавать своих персонажей, им необходимо будет объяснить систему правил. Рассказчик может использовать их персонажей в качестве примеров и разыграть несколько простых ситуаций. Короткий, простой сценарий так же очень хорошо может проиллюстрировать правила игры, подобно тому, как при изучении новой карточной игры помогает игра с открытыми картами, или просто тренировочная партия. Во время этого учебного сценария, игроки могут разобраться с тем, как следует описывать действия их персонажей и делать броски для определения успеха или неудачи тех или иных действий. Хотя правила нельзя назвать ни сложными, ни запутанными, игрокам очень помогут несколько учебных столкновений, во время которых они смогут разобраться с механикой.

Как только все разберутся с правилами и общей природой игры, вы можете начать проводить прелюдии для персонажей.

О создании персонажа

Персонажи являются отправной точкой истории, которая будет развиваться в ходе вашей хроники. Они являются точкой опоры, поддерживающей все события вашей истории. До того, как начать саму игру, вы должны разобраться с самым главным её аспектом: созданием персонажа. Без персонажей не будет и истории. Именно с этого этапа начинается ваше участие в игре. Чем больше времени и трудов вы вложите в своего героя, тем более продуманным он окажется, и тем больше удовольствия от игры получите вы сами.

Выберите для этого подходящее время. Подключите фантазию. Вспомните о том, сколько различных и интересных людей вы встречали в своей жизни, и попробуйте представить себе их характеры, стремления и особенности общения. Игра Changeling предназначена не для тех, кто хочет как можно быстрее создать самого могучего в мире персонажа. Прежде всего, она посвящена развитию истории фантастических пропорций, обладающей всеми сюрпризами и сложностями реальной жизни. Это игра, рассказывающая о создании вашего собственного мифа, вашей собственной легенды. И ваша история начинается с вашего персонажа.

Прелюдии – это вводные сценарии, позволяющие вам ввести персонажей в хронику. Более подробно, они описаны далее в этой же главе.

Этап Первый: Концепция Персонажа

С чего начать

Начните с формулирования базовой концепции вашего персонажа, общей идеи относительно того, кем он является. Лучше не задумываться над деталями (это все равно придется делать позднее), а постараться дать широкое определение, на основе которого можно будет построить историю.

Примерами этого могут послужить следующие варианты:

• Молодой уличный грабитель, который любит драться, не испытывает ни малейшего уважения к смертным и использует Гламур для того, чтобы преобладать над ними везде, где только можно.

• Аристократ, который чувствует, что Закона необходимо придерживаться любой ценой, и любой, кто нарушает его, должен быть наказан по всей строгости обычаев подменышей.

• Пожилой интеллектуал, который прожил долгую жизнь, и готов уже был осесть на одном месте и полностью отдать себя науке, но внезапно оказался обязан покинуть свой дом и встретить лицом к лицу многочисленные неприятности и трудности.

• Студентка медицинского факультета, которой не слишком нравится её истинная сущность, и которая всеми силами стремится снова стать обычным человеком.

• Ученик старшей школы, который хочет только одного – вырасти и добиться соответствующего отношения со стороны других людей, но постоянно говорит и делает не то, что нужно.

• Преступник, который недавно пережил свой Кризалис и чувствует, что он только сделал его сильнее, и теперь ему будет легче нарушать закон.

• Молодая профессионалка, которая недавно пережила трагедию в личной жизни, заставившую её пересмотреть свои приоритеты, и подтолкнувшую к попыткам помогать другим и жить полной жизнью, вместо того, чтобы бороться за повышение и карьеру в Благом Дворе.

Кит

Теперь вы должны определить, к какой разновидности подменышей будет относиться ваш персонаж. Большая часть игровых персонажей относится к одному из девяти Западных китов. Кит вашего персонажа должен быть непосредственно связан с его характером. Каждый кит обладает своими собственными особенностями и внешностью. Просмотрите киты, описываемые в **Главе Третьей** и определите, который из них наиболее хорошо подходит для отыгрыша.

Двор

Определите, является ли ваш персонаж Благим или Неблагим. Этот выбор фактически определяет его мировозрение. Благой Двор является творением светлых грез, тогда как Неблагой Двор происходит из тьмы кошмаров. **Более подробно оба Двора описаны на странице 104.**

Наследие

Каждый подменыш обладает Благим и Неблагим Наследием. Два этих аспекта описывают две фундаментальных грани вашей личности. Тем не менее, только одна из них является доминирующей, тогда как другая находится в дремлющем или скрытом состоянии. Наследие определяется Двором вашего персонажа. К примеру, если Двор вашего персонажа является Благим, то его Благое Наследие оказывается доминирующим.

Более подробно Наследия и их разновидности описаны на странице 192.

Обличье

Обличье вашего персонажа отражает его физический возраст, а так же определяет определенные личностные и физические характеристики. Существует три разновидности обличий, каждое из которых относится к одной из возрастных категорий: Дитя (приблизительно до 12 лет), Юноша (13-25) и Старец (26 и старше). **Более подробно обличья описаны на странице 93.**

Дом

Аристократия Ши разделена на различные дома или группировки. Каждый из пяти аристократических домов обладает своей собственной философией и придает своим членам определенную репутацию, которую они могут заслуживать, а могут и не заслуживать. Принадлежность к дому определяет убеждения и действия Китэйна. Личность вашего персонажа определяет, к какому из домов он может принадлежать, а эта принадлежность, в свою очередь, определяет, какие Блага и Пороки он получает.

Только Ши традиционно считаются аристократией, и только на них обычно распространяется право принадлежности к домам. Тем не менее, к концу Войны Соответствия, многие простолюдины присоединились к различным домам или были награждены местом в одном из них. В свою очередь, не все Ши избрали себе дом, решив остаться независимыми. Хотя это может уменьшить их шансы на продвижение в дворцовой иерархии, этим Ши больше не приходиться заботиться о придворной политике.

Если ваш персонаж не связан ни с одним из домов, то напишите в соответствующем разделе вашего листа персонажа “независим”.

Подробное описание и перечисление всех пяти домов находится в Главе Третьей.

Этап Второй: Черты

На этом этапе создания персонажа, вы определяет различные числовые показатели, представляющие Атрибуты и Способности вашего персонажа. Вам предоставляется определенное количество пунктов для приобретения различных уровней в каждой из различных Черт. То, как вы распределите доступные вам точки между этими Чертами, определит сильные и слабые стороны вашего персонажа.

Атрибуты

Атрибуты персонажа определяют его природные характеристики. Фактически, это врожденные Физические, Социальные и Ментальные способности. Будучи базовыми Чертами, они заслуживают наибольшего внимания.

• **Физические**: Эти Черты описывают, насколько силен, ловок и вынослив ваш персонаж. Они определяют сильные и слабые стороны его тела; обычно, они наиболее хорошо развиты у людей действия.

• **Социальные**: Социальные Атрибуты вашего персонажа определяют его внешний вид и способность общаться с другими людьми. Они являются наиболее важными для персонажей, ориентированных на политику.

• **Ментальные**: Ментальные Атрибуты отвечают за умственное развитие вашего персонажа, включая такие вещи, как память, восприятие, образовательный потенциал и умение быстро мыслить. Эта группа является основной для умных и интеллектуальных персонажей.

До того, как вы начнете разбрасывать пункты по Атрибутам, вы должны определить приоритеты трех их категорий: Физической, Социальной и Ментальной. Задумайтесь над тем, предпочитает ли ваш персонаж решать проблемы словами, или же он все же чаще использует кулаки. Является ли он общительным,

или же предпочитает застенчиво сидеть в углу? Он будет обладать хорошими показателями в первичной категории, средними во вторичной и плохими в третичной. Определяемый вами приоритет непосредственно влияет на то, сколько пунктов вам дается на каждую из категорий.

Распределение Пунктов

Как только вы определили приоритеты категорий Атрибутов, вы можете начать распределять доступные вам пункты. Таким образом, вы будете приобретать "точки" в избранных вами Чертах. Один пункт позволяет приобрести одну точку в той или иной Черте.

Пункты Атрибутов

• **Первичные**: Вы можете распределить 7 пунктов среди Черт, относящихся к первичным Атрибутам вашего персонажа.

• **Вторичные**: Вы можете распределить 5 пунктов среди Черт, относящихся к вторичным Атрибутам вашего персонажа.

• **Третичные**: Вы можете распределить 3 пункта среди Черт, относящихся к третичным Атрибутам вашего персонажа.

Все персонажи начинают с одной свободной точкой в каждом Атрибуте. Вы должны распределять свободные пункты в той или иной категории Атрибутов, основываясь на концепции вашего персонажа. Позже вы сможете передумать и изменить эти значения, или просто поменять их из-за каких-либо других аспектов вашего героя. Тем не менее, это вам еще предстоит, а сейчас сконцентрируйтесь на том, чтобы распределить пункты Атрибутов в соответствии с концепцией вашего персонажа.

Способности

Способности определяют, что знает и может делать ваш персонаж, а не то, насколько он силен, харизматичен или умен. К их числу относятся Таланты, Навыки и Познания,

к которым он имеет некую предрасположенность, или владению которым он обучался.

• **Таланты**: Эти Способности являются интуитивными и врожденными. Большую их часть нельзя изучить, познать по книгам или обрести благодаря тренировкам, хотя есть и исключения. Чаще всего они развиваются благодаря личному опыту персонажа.

• **Навыки**: К этой категории относятся все Способности, которые нужно изучать с помощью практики и тяжелого труда. Для того чтобы развить их, персонажам понадобится практика, а так же множество попыток, некоторые из которых неминуемо будут заканчиваться неудачами.

• **Познания**: К этой категории относятся Способности, которые требуют активного использования разума. Обычно, персонаж постигает их в школе, из книг или благодаря своим учителям. В редких случаях, этого можно достичь самообразованием.

Как и в случае с Атрибутами, вы должны определить приоритеты Способностей (Талантов, Навыков и Познаний). Решите, в чем ваш персонаж будет наиболее искусен (первичные Способности), в чем он достигает среднего уровня (вторичные Способности), а какие его Способности окажутся ниже среднего уровня (третичные).

Распределение Пунктов

Как только вы определили приоритеты категорий Атрибутов, вы можете начать распределять доступные вам пункты. Таким образом, вы будете приобретать "точки" в избранных вами Чертах. Один пункт позволяет приобрести одну точку в той или иной Черте. В отличие от Атрибутов, вы не можете ставить свыше трех точек в одной из Способностей. Позже, у вас появится подобная возможность, но для сохранения баланса, пока вы должны ограничиваться тремя точками в каждой из Способностей.

Вы можете тратить эти пункты на любые Способности и в любом порядке, пока количество точек в одной из Способностей не превышает трех. Позже вы можете пересмотреть эти значения, по мере того, как ваши начальные представления о персонаже примут определенную форму.

Пункты Способностей

• **Первичные**: Вы можете распределить 13 пунктов среди Черт, относящихся к первичным Способностям вашего персонажа.

• **Вторичные**: Вы можете распределить 9 пунктов среди Черт, относящихся к вторичным Способностям вашего персонажа.

• **Третичные**: Вы можете распределить 5 пунктов среди Черт, относящихся к третичным Способностям вашего персонажа.

Этап Третий: Преимущества

К числу Преимуществ вашего персонажа относятся его Дополнения, представляющие те элементы его окружения, которые могут предоставить ему необходимую информацию или помощь во время игры, а так же его Искусства и Королевства, являющиеся компонентами магии фэйри. Вы не определяете приоритеты различных категорий Преимуществ, как в случае с Атрибутами и Способностями. Вместо этого, у вас есть определенное количество пунктов, которое вы можете раскидать на каждую из категорий.

Дополнения

Каждый персонаж может распределить между различными Дополнениями пять пунктов. Вы тратите эти пункты для того, чтобы приобретать точки в этих Чертах. Одна точка стоит один пункт.

Ваши Дополнения, как и все остальное, должны отвечать концепции вашего персонажа. Они могут использоваться для того, чтобы придать ему глубину и, следовательно, должны быть качественно вписаны в его историю. Из-за того, что некоторые из значений Дополнений могут изменяться прежде, чем вы закончите создание вашего персонажа, вы можете не расписывать их очень подробно прямо сейчас. Вы можете вернуться к ним позже.

Рассказчик может ограничить определенные Дополнения в зависимости от природы хроники. Схожим образом, Рассказчик может потребовать, чтобы вы взяли себе некоторые Дополнения для того, чтоб ваш герой вписался в хронику. **Дополнения полностью описаны далее в этой главе.**

Искусства и Королевства

Искусства являются особыми тайнами и силами, которые позволяют подменышам использовать колдовство, или магию фэйри. Вы можете потратить на Искусства три пункта. Прежде, чем определить Искусства вашего персонажа, вам следует прочитать **Главу Пятую: Искусства и Королевства.** Там подробно описаны сами Искусства, а так же правила применения магии фэйри.

Королевства описывают предметы и объекты, на которые может воздействовать своим колдовством подменыш. У вас есть пять пунктов, которые вы можете потратить на Королевства. Прежде, чем определить Королевства вашего персонажа, вам следует прочитать **Главу Пятую: Искусства и Королевства**

Этап Четвертый: Черты Характера

Три разновидности Черт составляют Черты Характера: Воля, Гламур и Банальность. Они отличаются от других Черт тем, что правила их использования являются абсолютно иными. Если вы еще не сделали этого, то запишите эти Черты, основываясь на обличье вашего персонажа. В большинстве своем они остаются неизменными, и среди них не распределяются очки. (**Смотрите странице 129, где представлены значения Черт Характера для каждого из обличий.**)

Воля

Воля определяет, насколько ваш персонаж владеет собой, и насколько сложно на него повлиять. Воля играет ключевую роль в любых попытках управлять какой-либо личностью,

позволяя избегать соблазнов и противостоять давлению. Постоянное значение Воли вашего персонажа не может превышать 10 точек. (**Смотрите раздел "Воля" на странице 150**).

Гламур

Значение Гламура вашего персонажа определяет степень магических сил, которые он может использовать с помощью своих Искусств и Королевств. Постоянное значение Гламура вашего персонажа не может превышать 10 точек. **(Смотрите раздел "Гламур" на странице 228).**

Банальность

Банальность определяет, насколько ваш персонаж развращен и отравлен окружающей реальностью и неверием человечества. Чем старше обличье подменыша, тем выше значение его Банальности. **(Смотрите раздел "Банальность" на странице 229).**

Этап Пятый: Права Рождения и Слабости

В зависимости от его кита, ваш персонаж получает определенные Права Рождения и Слабости, которые могут влиять н значения некоторых Черт. В этот момент мы советуем вам обратить внимание на Права Рождения и Слабости вашего кита в Главе Третьев; у вас может возникнуть необходимость изменить некоторые из ваших Черт. К примеру, сатиры добавляют дополнительную точку к Выносливости, так как они являются очень выносливыми, тогда как Ши увеличивают значение своей Внешности на два пункта, что отражает их неземную красоту.

Этап Шестой: Свободные Пункты

Теперь начинается самое веселое! У вас есть 15 свободных пунктов, которые вы можете потратить на любые Черты, представленные на вашем листе персонажа, за исключением одной только Банальности. Тем не менее, стоимость свободных пунктов несколько отличается от тех, которые вы распределяли ранее. Как видно из приведенной ниже таблицы, различные типы Черт теперь стоят больше.

Вы можете повышать ваши Атрибуты, увеличивать значения ваших Способностей до четырех или пяти точек или брать новые Черты опять же с помощью все тех же свободных пунктов. Тем не менее, вы не можете поднимать Черты выше 5 точек или добавлять новые точки к значению Банальности. Черты Характера не могут подниматься выше 10 точек.

Стоимость свободных пунктов

Черты	Стоимость
Искусства	5 пунктов за точку
Атрибуты	5 пунктов за точку
Гламур	3 пункта за точку
Королевства	3 пункта за точку
Воля	2 пункта за точку
Способности	2 пункта за точку
Дополнения	1 пункт за точку

Этап Седьмой: Достоинства и Пороки

Достоинства и Пороки представляют различные аспекты личности и истории вашего персонажа. Это дополнительные Черты, призванные сделать вашего героя более живым и запоминающимся. Хотя их использование не является обязательным, и находится во власти Рассказчика, эти Черты могут стать очень полезным инструментом для создания действительно интересного персонажа. Когда вы берете какой-то Порок, вы получаете определенное количество свободных пунктов, которые вы можете потратить на любую Черту. В отличие от них, Достоинства требуют затраты

свободных пунктов. Достоинства и Пороки могут выбираться только во время распределения свободных пунктов. **Полный список Достоинств и Пороков приведен на странице 232.**

Этап Восьмой: Специализации

Теперь все Черты вашего персонажа определены. В этот момент, вы можете вернуться назад и посмотреть на те Атрибуты и Способности, в которых у вас четыре или более точек. Если вы хотите, вы можете взять себе специализацию в этих Чертах. Это является необязательным, хотя весьма желательным условием создания вашего персонажа. Некоторые Способности, подобные Науке, Актерству или Ремеслам могут требовать обязательной специализации на определенном уровне. Перечень потенциальных специализаций приведен после описания каждой отдельной Черты в этой главе.

Этап Девятый: Порог Созидательности и Разрушительности

Большая часть подменышей обладает излюбленным методом получения Гламура, именуемым Порогом (Разрушительности для Неблагих и Созидательности для Благих). Предпочитает ли ваш персонаж получать Гламур, наблюдая за играющими детьми, или же он вырывает его у несчастных людей, напуганных фильмом ужаса? Более подробно Пороги описаны в **Главе Седьмой: Системы Гламура.**

Этап Десятый: Искра Жизни

Говорят, что дьявол живет в деталях. Именно детали делают вашего героя законченной и уникальной личностью. Следующие элементы являются ключевыми для определения того, кем является ваш персонаж. Вам

необязательно записывать всю эту информацию, но на листе личной истории оставлено место для неё, и желательно, чтобы вы все же сделали это. В крайнем случае, помните о них – и не только сейчас, но и на протяжении всей жизни и карьеры вашего персонажа.

Внешность

Внешний вид вашего персонажа отражает его Черты. Вас могут попросить предоставить ваше общее описание для того, чтобы другим игрокам было легче представлять себе ход истории. Попытайтесь сделать концепцию и соответствующие Черты вашего персонажа аспектами его внешности. Конечно же, между Старцем и Дитем существуют достаточно очевидные отличия, хотя именно вам придется определить, в чем именно они выражаются.

Постарайтесь, как можно более точно подобрать слова, описывая вашего персонажа. Высокую Ловкость можно представить, как худощавость и изящество или же воплотить в длинных руках с тонкими пальцами. Гораздо более атмосферно будет сказать: “Сара передвигается с кошачьей ловкостью”, чем просто заявить: “Сара является очень ловкой”. Опишите свою одежду, цвет волос, цвет глаз, форму тела, какие-либо шрамы или татуировки. Чем более подробным будет описание, тем легче другим игрокам будет представить вашего персонажа таким, каким представляете себе его вы.

Не следует забывать о том, что любой подменыш обладает смертным обличьем и обликом феи. Они во многом отличаются, и очень важно помнить о том, как именно ваш персонаж выглядит для большинства смертных, и других подменышей. Внешность подменыша должна быть более яркой и запоминающейся, тогда как смертное обличье может быть боле скучным и серым по сравнению с ним.

Пример смертного обличья: *"Мэрибет выглядит приблизительно лет на двадцать, она довольно среднего роста, худая, с длинными, изящными пальцами и руками, привыкшими держать её любимую скрипку или сборники стихов. У неё высокие скулы, глубоко запавшие глаза и тонкие губы, которые придают ей слегка мистический вид, который привлекает некоторых людей. Её длинные, русые волосы часто вырываются из-под повязки или заколки для волос, и несколько непокорных прядей обязательно свешиваются на глаза. У неё ясные серые глаза, которые внимательно смотрят на окружающий мир, практически ничего не пропуская. Мэрибет довольно тихая и застенчивая, её пугают громкие звуки, и она не любит отказываться в центре непривычного внимания, предпочитая наблюдать за всем со стороны. Иногда на её бледном лице появляется нервная улыбка, и большая часть людей считает, что она была бы гораздо красивее, если бы чаще улыбалась. Она обычно носит простую одежду, которая кажется слишком большой для неё."*

Пример облика феи: *"Будучи Юношей-слуагом, Мэрибет (так же известная, как Мелинда), в действительности является еще более бледной и худощавой, и кажется похожей на привидение. Её высокие скулы и запавшие глаза теперь придают ей несколько голодный вид. Серые глаза Мэрибет слегка мерцают, особенно, когда ей в голову приходит какая-то интересная идея. Её тихий голос превращается в едва слышный шепот, который с трудом понимают даже некоторые слуаги. Её русые волосы становятся длиннее и теперь достигают талии; она часто завязывает их в косу, и теперь любые выбившиеся пряди кажутся скорее соблазнительными, чем непокорными. Её пальцы напоминают спицы веера, и бегают по её скрипке, подобно бледным паукам. Скромные манеры Мэрибет напоминают поведение престарелой Викторианской леди, и она часто носит длинные платья темного цвета, напоминающие похоронные, и вуали."*

Особенности

Наделяя вашего персонажа характерными особенностями и индивидуальными чертами,

вы можете придать ему гораздо больше глубины и интереса. Напишите несколько предложений, описывающих те уникальные и, возможно, странные вещи, которыми отличается ваш герой. К примеру, это может быть извращенное чувство юмора, необычная любовь к животным или привычка похрюкивать, когда он положительно отвечает на какой-то вопрос. Кроме того, это может быть какая-то привычка, подобная наматыванию пряди волос на палец или частым прогулкам по улицам с не зажженной сигаретой во рту.

Мотивации и цели

Чем руководствуется ваш персонаж? Что заставляет его смеяться, плакать, что вызывает у него гнев, страх, беспокойство? Что дарует ему надежду? Во что он верит? Есть ли у него навязчивая идея или высшая цель? Попытайтесь определить основные цели и мотивы вашего героя. Если вы сделаете это, то вам будет гораздо легче отыграть его.

Смертная личность

Персонаж-подменыш рождается обычным смертным и ведет жизнь смертного до тех пор, пока не наступает время Кризалиса, и он не узнает о своей истинной сущности. На протяжении всей своей жизни, подменыши должны сосуществовать с миром смертных и выживать в нем. Очень важным аспектом вашего персонажа является его место в обычном обществе.

Некоторые подменыши полностью покидают общество смертных, проводя большую часть своего времени во фригольдах. Тем не менее, это очень опасно, так как при этом они все равно должны сохранять равновесие между своей истинной и смертной сущностью, или же они могут оказаться во власти Бедлама. Подменыши должны балансировать между жизнью феи и жизнью смертного; даже Ши обязаны проводить некоторое время за пределами фригольда.

На что похожа ваша смертная жизнь? Ваш персонаж работает или ходит в школу? Где он живет? Есть ли у него смертные друзья или деловые партнеры. Есть ли у него смертная семья? На что было похоже его смертное детство? Кем были его родители? Обижали ли они его? Есть ли у него братья или сестры? Он вырос в семье или был сиротой? Как ваш персонаж относится к смертным? Повернулся ли он спиной к своей смертной семьи и друзьям после Кризалиса?

Личность подменыша

Во многом личность того или иного фэйри определяется его Чертами, и, особенно, Дополнениями и Способностями. Тем не менее, есть и другие аспекты жизни подменыша, о которых стоит задуматься. С момента завершения Кризалиса, жизнь Китэйна практически полностью преображается. Прежде всего, вы должны выбрать его имя фэйри. Все подменыши обладают Истинным Именем или именем души, которое отличается от того имени, которое дали им их смертные родители. Со временем, подменыш может придумать себе прозвище, основанное на Истинном Имени, но обычно Истинное Имя открывается только самым доверенным союзникам, так как оно дает немалую власть над его владельцем.

Был ли один или оба родителя персонажа подменышами или Кинэйнами? Сколько ему было лет, когда у него начался Кризалис? Как он отреагировал на свою истинную сущность – с восторгом? Ужасом? Страхом? Насколько его интересует политика и придворная жизнь подменышей? Как он относится к Закону, и насколько он ему следует? Обладает ли он какими-то предубеждениями в отношении других китов, и если да, то почему? Что он делает для поддержки Грезы? Обладает ли он гейсом, связанным с его прошлой жизнью или пребыванием на Аркадии? В чем он выражается, и какая история с ним связана?

Вопросы и Ответы

Следующие вопросы могут помочь вам придать форму вашему персонажу. Просмотрите их, и подумайте, не подскажут ли они вам нечто интересное, что можно будет добавить к истории персонажа, сделав его еще более завершенной личностью.

• Какова основная страсть вашего персонажа? Как он проводит свободное время?

• Что ваш персонаж действительно ненавидит? Чего он не сделает никогда и ни при каких обстоятельствах?

• Какое самое позорное деяние он совершил на протяжении своей жизни? Жалеет ли он только об этом?

• Какова его величайшая надежда?

• Чего он боится больше всего на свете?

• Как он относится к его сексуальности, сексуальности других людей и социальным нормам, связанным с сексуальностью?

• Как он относится к убийству людей? Приходилось ли ему убивать? Пойдет ли он на это?

Снаряжение

Если есть какие-то вещи, которыми, по вашему мнению, должен обладать ваш персонаж (подобные плееру, складному ножу, квартире или машине), вы должны подробно обсудить это с вашим Рассказчиком до начала игры. В противном случае, вам придется приобретать те или иные предметы уже в ходе игры. Для этого потребуется время, и, к тому же, это не всегда удается.

Практически любой предмет, отвечающий вашей концепции, может быть взят с разрешения Рассказчика и при условии, что у вашего персонажа достаточно точек в Ресурсах. Особые химерические предметы и сокровища могут быть получены только при наличии соответствующих Дополнений.

Схема Создания Персонажа

Последовательность создания персонажа

• Этап Первый: Концепция Персонажа

•• Выберите концепцию, Двор, Наследие, Дом (если он у вас есть), обличье и кит

• Этап Второй: Выбор Аттрибутов

•• Определите приоритеты по трем категориям: Физические, Социальные, Ментальные (7/5/3)

••• **Выберите Физические Черты:** Сила, Ловкость, Выносливость

••• **Выберите Социальные Черты:** Харизма, Манипулирование, Внешность

••• **Выберите Ментальные Черты:** Восприятие, Интеллект, Сообразительность

• Этап Третий: Выбор Способностей

•• Определите приоритеты по трем категориям: Таланты, Навыки, Знания

•• Выберите Таланты, Навыки, Знания (13/9/5)

• Этап Четвертый: Выбор Преимуществ

•• Выберите Дополнения (5), Искусства (3), Королевства (5)

• Этап Пятый: Последние Штрихи

•• Запишите начальные значения Гламура, Воли и Банальности, определяющиеся вашим обличьем

•• Запишите Права Рождения и Слабости вашего кита

•• Раскидайте свободные пункты (15)

•• Выберите Достоинства и Пороки

Наследия

Смотрите так же Наследия, стр. 190-201.

Благие Наследия

Крестьянин: Здравый смысл и практическая мудрость превыше всего.

Придворный: Социальный круговорот для вас – это поле боя и мастерская.

Ремесленник: Вы создаете саму радость.

Денди: Вы всегда стремитесь оказаться в центре внимания.

Отшельник: Замкнутый и одинокий, вы избегаете общества других людей.

Орхидея: Лучше безопасность, чем печаль; быть чистым означает оставаться незапятнанным.

Паладин: Борьба и соперничество являются вашим хлебом и водой.

Помощник: Вы хотите помогать другим.

Регент: Груз ответственности лежит на ваших плечах.

Мудрец: Если знание является силой, то, поделившись знаниями, вы сделаете мир лучше.

Святой: Вы чувствуете боль мира и стараетесь смягчить её.

Оруженосец: Вы рождены для того, чтобы служить.

Трубадур: Жизнь – это форма искусства, а любовь – главная цель.

Странник: Вы странствуете по миру легко и беспечно, так как весь мир для вас – это площадка для игр.

Неблагие Наследия

Зверь: Все должны вам подчиняться.

Фаталист: Ничто не может принести вам счастья.

Глупец: Всегда оставаясь клоуном, вы ничего не воспринимаете серьезно.

Насмешник: Вы обожаете оскорблять других.

Искуситель: Вы любите выводить других людей за рамки их привычного поведения.

Преступник: Вы используете труд других людей.

Пандора: Ваше любопытство когда-нибудь погубит вас.

Павлин: Вы являетесь самим чудесным существом в мире.

Скряга: Вашу жадность невозможно удовлетворить.

Мастер Загадок: Истине лучше оставаться скрытой.

Главарь: Вы являетесь лидером, и другим лучше будет вам подчиниться.

Плут: Вы создаете хаос ради своего собственного удовольствия.

Дикарь: Цивилизация и законы являются опорой для слабаков.

Изгой: Вы настолько никчемны, что вас даже не презирают.

Обличья

Смотрите так же Обличье, стр. 93-95.

• **Дитя:** Хотя вы не более чем ребенок, как в области вашего физического, так и умственного развития, никто не может отрицать мудрость, сияющую в ваших глазах.

Черты Характера — Гламур: 5, Воля: 1, Банальность: 1

• Юноша: Вы являетесь подростком, как в отношении внешности, так и в отношении поведения. Радикальный и склонный к экспериментам, вы гоняетесь за материей новых грез.

Черты Характера — Гламур: 4, Воля: 2, Банальность: 3

• **Старец:** Вы являетесь полностью совершеннолетним, и большая часть подменышей считает, что вы вот-вот окажетесь “за гранью”. Несмотря на это, вас уважают.

Черты Характера — Гламур: 3, Воля: 5, Банальность: 5

Кит

Смотрите так же Кит, стр. 129-155.

• **Богганы:** Спокойные, консервативные существа, которые обожают совать нос в чужие дела.

• **Эшу:** Странники, бродяги и рассказчики, они проводят большую часть своего времени в дороге, рассказывая свои истории другим феям.

• **Нокеры:** Эти темные и загадочные существа славятся своими кузнецами, как, впрочем, и другими ремесленниками.

• **Паки:** Идеальные обманщики и бездельники, эти оборотни никогда не упускают возможность сыграть с кем-то шутку.

• **Красные Шапки:** Отважные, хотя и жестокие драчуны, печально известные своей жестокостью…а так же любопытной культурой питания.

• **Сатиры:** Хотя ими управляют их страсти, эти подменыши обладают внутренней мудростью.

• **Ши:** Прекрасные и ужасные, Ши являются правящим китом фей.

• **Слуаги:** Шепчущие в ночи, эти загадочные подменыши посвятили свою жизнь сбору темных и древних тайн.

• **Тролли:** Огромные и очень сильные, тролли в равной степени известны своей стойкостью, честностью и своей силой.

Дома

Смотрите так же Дома, стр. 155-163.

• **Дугал:** Практичный и упрямый, Дом Дугал славится своим умением работать с машинами и выдающимися познаниями в области металлов.

• **Эйлунд:** Загадочный и мудрый, Дом Эйлунд славится своими познаниями в области звезд и Гламура.

• **Фиона:** Непредсказуемые и беспокойные, представители Дома Фиона известны своей страстностью.

• **Гвидион:** Благородные и консервативные, хотя и подверженные ужасным приступам ярости, представители Дома Гвидион известны своими мудрыми и честными правителями.

• **Лиам:** Загадочные и темные, представители Дома Лиам славятся защитой и охраной смертных и своими сложными моральными и этическими идеалами.

Дополнения

Смотрите так же Дополнения, стр. 220-226.

• **Химера:** Химерические предметы, которыми вы владеете или химерические существа, с которыми вы находитесь в союзе.

• **Контакты:** Источники информации, доступные вашему персонажу.

• **Мечтатели:** Смертные артисты, которым вы покровительствуете.

• **Владения:** Фригольды фэйри, которые вы можете назвать своими.

• **Ментор:** Другой подменыш, который помогает вам и поддерживает вас.

• **Память:** Ваша связь с Грезой и врожденные познания фей.

• **Ресурсы:** Состоятельность и доход.

• **Свита:** Зачарованные люди и слуги, которые вам помогают.

• **Титул:** Ваше положение в обществе.

• **Сокровища:** Наполненные Гламуром предметы, которые вам принадлежат.

Искусства

Смотрите так же Искусства, стр. 262-292.

• **Обман:** Позволяет использовать колдовство, связанное с обманом и одурманиванием.

• **Фокусы:** Позволяет использовать колдовство, связанное с шутками и иллюзиями.

• **Изначальность:** Позволяет использовать колдовство, связанное с исцелением и возрождением.

• **Предсказание:** Позволяет использовать колдовство, связанное с удачей и предсказаниями.

• **Правление:** Позволяет использовать колдовство, связанное с управлением и подчинением.

• **Странствия:** Позволяет использовать колдовство, связанное с передвижениями и путешествиями.

Королевства

Смотрите так же Королевства, стр. 292-294.

• **Люди:** Определяет вашу близость с людьми.

• **Феи:** Определяет вашу близость с феями и подменышами.

• **Природа:** Определяет вашу близость с порождениями природы: зверями, растениями, воздухом, водой, огнем и землей.

• **Предметы:** Определяет вашу близость с рукотворными предметами, начиная ожерельями и заканчивая спичками и компьютерами.

• **Места:** Определяет вашу близость с определенным местом или местностью.

• **Время:** Определяет вашу близость с царством времени.

Пример создания персонажа

Энджи создает своего первого персонажа для хроники Changeling. Она расспрашивает Яна, Рассказчика, об общих требованиях к персонажу, и узнает о том, что хроника будет проходить в юго-западной Вирджинии в самом сердце Голубого Хребта. Ян просит Энджи, чтобы она создала персонажа, который больше подходит сельскому окружению. Энджи берет все, что ей необходимо - книгу Changeling 2nd edition, несколько чистых листов бумаги, карандаш, копию листа персонажа и листа личной истории – и садится за работу.

Концепция

Сначала Энджи продумывает общую концепцию её персонажа. Она решает, что её героиня будет женщиной, ответственной, хотя и склонной к веселью, которая является довольно атлетичной и ведет несколько детских спортивных секций. Она рассматривает своего персонажа, как одного из руководителей жизненного круиза, который должен заботиться о том, чтобы всем было весело, и чтобы все играли по правилам, позволяющим создать наилучшую атмосферу для детей. Энджи решает, что её персонажа будут звать “Эмма”.

Она решает, что Эмма будет сатиром, так как физическая природа сатиров и то, что сатиры воплощают в себе веселье, хорошо подойдет другим персонажам. Затем она смотрит на два Двора, и выбирает Благой, так как она хочет, чтобы её сатир обладал более или менее позитивным и чувственным мировоззрением.

Определенные проблемы возникают у Энджи при выборе Наследия. Она читает и перечитывает предложенные варианты, разрываясь между Мудрецом и Святым. В конце концов, она выбирает Крестьянина, благодаря его врожденной практичности и здравому смыслу. Она чувствует, что это очень пригодится её персонажу в работе тренером, а так же в достижении основной её цели – стать “идеальной хозяйкой”. Она берет в качестве Неблагого Наследия Дикаря, считая, что персонаж с такой любовью к веселью, как у неё, может с легкостью утратить контроль над собой в том случае, если он потеряет свой прагматизм.

Карьера Эммы облегчает ей выбор её обличья. Энджи делает Эмму Юношей, достаточно молодой девушкой, которая пережила все опасности и неудобства полового созревания и теперь является достаточно уверенной в себе. Она отказывается от принадлежности к какому-либо аристократическому дому; Эмма является всего лишь простолюдином, и вряд ли у неё была возможность проявить себя так, чтобы присоединиться к одному из домов.

Атрибуты

Теперь Энджи должна будет распределить имеющиеся пункты, определив значение Атрибутов Эммы. Энджи хочет, чтобы в первую очередь Эмма была хорошо развита физически, что необходимо атлету и тренеру. Именно потому она делает Физические Черты первичными. Она решает, что Социальные Черты так же будут достаточно важными для Эммы, и ставит их на второе место, тогда как Ментальные оказываются последними.

Энджи смотрит на три Физических Черты (Силу, Ловкость и Выносливость) и пытается решить, какие из них будут наиболее важными для Эммы. У неё есть семь пунктов для распределения, и, в конце концов, она решает бросить три пункта на Ловкость и еще по два на Силу и Выносливость.

Затем, Энджи распределяет пять пунктов среди Социальных Черт Эммы (Харизмы, Манипулирования и Внешности). Без особых трудов, она приходит к выводу, что важнее всего для неё будет Харизма и бросает на неё три пункта. Оставшиеся два пункта она распределяет между Манипулированием и Внешностью, приобретая по одной точке в каждой Черте.

Глядя на Ментальные Черты и три доступных точки, Энджи сначала решает взять по одной точке в каждой из трех Черт. Тем не менее, она все-таки изменяет свое решение, учитывая то, что Восприятие Эммы должно быть выше её Интеллекта. Потому Энджи тратит два пункта на Восприятие, и покупает еще одну точку в Сообразительности. Возможно, Эмма не так уж умна (Интеллект), но она хорошо разбирается в том, что происходит вокруг неё (Восприятие) и способна реагировать на происходящее с необходимой скоростью (Сообразительность).

Способности

После определения Атрибутов Эммы, Энджи начинает разбираться с её Способностями. Она смотрит на три предоставленных категории (Таланты, Навыки и Знания) и сразу же понимает, что Знания окажутся на последнем месте. Она некоторое время раздумывает над двумя оставшимися категориями, просматривая список Черт, представленных в каждой из них, а затем решает, что первичными у Эммы будут Таланты. Эмма привыкла реагировать на происходящее инстинктивно, не слишком раздумывая над тем или иным вопросом, и полагается на свои врожденные способности больше, чем на те, которые были приобретены в результате тренировок или обучения. Таким образом, приоритеты Энджи распределяются следующим образом: сначала Таланты, затем Навыки и только потом Знания.

После этого, Энджи начинает распределять данные ей 13 пунктов между различными Талантами. Она сразу же обращается к Атлетике, являющейся одним из самых важных Талантов Эммы, и тратит на неё три пункта, поднимая до максимума, возможного на этом этапе создания персонажа. Затем она переходит к Бдительности и приобретает в ней две точки, что должно отображать её умение выступать в качестве судьи на самых различных спортивных соревнованиях. По этой же причине она бросает две точки на Уклонение. Теперь у Энджи осталось еще шесть точек. Она вкладывает два пункта в Эмпатию, так как Эмма умеет хорошо общаться с людьми на персональном уровне и еще два в Проницательность, что должно позволить Эмме чувствовать фэйри и порождений Грезы, которые её окружают. И из оставшихся двух пунктов один она тратит на Убеждение, так как она привыкла убеждать детей, особенно в тех случаях, когда ей необходимо воодушевить их и пробудить волю к победе, и еще один пункт идет на Запугивание, так как в некоторых случаях Убеждение не срабатывает.

Переходя к Навыкам, Энджи решает потратить три пункта из девяти на Этикет, так как Эмма просто обязана была разбираться в нем для того, чтобы планировать и устраивать банкеты и дискотеки для своих друзей. Она бросает два пункта на Вождение, так как Эмма умеет управлять школьным автобусом, на котором она доставляет детей на игры, и потом безопасно отвозит обратно. Затем, Энджи решает приобрести два пункта в Маскировке. Она тихо смеется про себя, представляя, как Эмма подкрадывается к паре юных спортсменов, курящих за трибуной. Оставшиеся два пункта уходят на Лидерство, так как оно хорошо отвечает характеру Эммы, являющейся лидером во всем.

У Энджи остается пять пунктов на Познания. Она решает приобрести три точки в Загадках; хотя Эмма, возможно, не так уж умна, она хорошо умеет разгадывать кроссворды и разрабатывать различные стратегии для своей команды. Она бросает еще один пункт на Правоведенье, что объясняется ответственностью, которую она несет, будучи тренером детской команды, и членом общества подменышей. Последний пункт Энджи тратит на Медицину, зная, что если собрать в одном месте много непослушных детей, то кто-то из них обязательно поранится.

Преимущества

Энджи внимательно просматривает все доступные Дополнения для того, чтобы

решить, на что потратить имеющиеся у неё пять пунктов. Прежде всего, она решает вложить один пункт в Ресурсы; хотя Эмма не слишком богата, она все же обладает некоторыми сбережениями и доходом. Затем, она обращается к Сокровищам и вкладывает в них два пункта, решая обзавестись бутылкой с водой, которая автоматически исцеляет один уровень урона у каждого подменыша и смертного, которые выпьет из неё. Она так же решает, что у Эммы будет Компаньон, и потому она вкладывает в это Дополнение два оставшихся пункта. Она долго думает, на что он будет похож и, в конце концов, останавливается на большой, разноцветной птице, которая много говорит и приносит Эмме мячики для гольфа. Энджи записывает имя птицы – Джордж – и делает несколько заметок относительно её характера. Позже, но еще до начала игры, она собирается описать его более подробно.

Энджи внимательно изучает описания всех Искусств и Королевств до того, как начинает распределять между ними доступные пункты. Она решает начать с Искусств и сразу же ставит две точки в Искусстве Изначальности, что объясняется её атлетизмом и связью Изначальности с телом и другими материальными вещами. После этого она погружается в раздумья но, в конце концов, ставит еще одну точку в Странствиях, так как это Искусство определенным образом связано с физическими передвижениями.

Переходя к Королевствам, Энджи сразу же бросает две точки на Людей, что объясняется значительным количеством времени, которое Эмма проводит со смертными, и две точки на Природу, что отображает связь и близость Эммы со всем природным и материальным. Оставшийся пункт она тратит на Королевство Фей. Будучи самоизбранной душой клятвенного круга, Эмма, несомненно, научилась оказывать определенное влияние на окружающих фэйри, что и отражает точка в этом Королевстве.

Черты Характера

Из-за того, что Энджи не отметила значения Воли, Гламура и Банальности на листе персонажа Эммы, она быстро обращается к одной из предшествующих страниц, где описаны различные обличья. Она переписывает значения, указанные в графе “Юноша”. Таким образом, Эмма обладает двумя точками Воли, четырьмя – Гламура и тремя – Банальности.

Права Рождения и Слабости

Теперь Энджи снова обращается к разделу, описывающему сатиров, перечитывая все, что касается Прав Рождения и Слабостей. Она обнаруживает, что Эмма получает еще одну точку Выносливости благодаря своему киту. Энджи так же отмечает другие Права Рождения и Слабости на листе своего персонажа для того, чтобы ей было легче обращаться к ним.

Свободные Пункты

Энджи берет доступные ей 15 свободных пунктов и задумывается над тем, на какие из Черт Эммы ей их потратить. Она решает приобрести еще одну точку Внешности за пять пунктов, и тратит еще пять пунктов на одну точку Интеллекта. После этого у неё остается еще пять пунктов. В конце концов, Энджи решает поднять Волю на одну точку за два пункта, и увеличить свой Гламур на одну точку, потратив последних три пункта. Таким образом, Энджи распределяет все свои свободные пункты.

Достоинства и Пороки

Один из Пороков сразу же привлекает внимание Энджи, когда она просматривает соответствующий список. Она решает дать Эмме Порок Темный Секрет (1 пункт). Когда она читает его описание, у неё появ-

ляется хорошая идея, и Энджи решает, что когда у Эммы завершился Кризалис, то она пробудилась в качестве Неблагой. Будучи тогда еще Дитем, Эмма бежала из дома и стала жить в лесу, практически ничем не отличаясь от животного и отдавшись своему Неблагому Наследию. Когда эта история рождается в её голове, Энджи решает вернуться обратно и изменить Дополнение Сокровище на дополнение Ментор, поставив на него две точки. Она постепенно сплетает новую историю Эммы, в которой Благой Ментор, другой сатир, нашел Эмму на грани смерти, голодную и едва живую. С помощью долгих и сложных уговоров, учителю Эммы удалось утихомирить её буйный нрав, в результате чего она обратилась к своему Благому Наследию. Затем Энджи берет себе Умеренную Фобию (Порок, 1 пункт), решая, что Эмма боится вновь обратиться к своей Неблагой стороне, и Навязчивую Идею (Порок, 1 пункт), которая состоит в том, что Эмма пытается доказать, что она настолько же цивилизована, насколько и все остальные, если не больше.

Взяв себе три Порока, Энджи получает три дополнительных свободных пункта, которые может потратить на Эмму. Она решает приобрести Достоинство Острый Слух (1 пункт), которое должно отражать умение прислушиваться к самым незаметным шорохам, которое она приобрела в глуши. И, наконец, она тратит два свободных пункта на одну точку в Навыке Выживания.

Специализации

Эмма обладает четырьмя точками в Ловкости и Харизме, и Ян, Рассказчик, предлагает Энджи выбрать специализации для этих Атрибутов. Для Ловкости Энджи берет Кошачьи Рефлексы, чувствуя, что это хорошо отвечает высокому Восприятию Эммы и киту сатира. В случае с Харизмой, Энджи выбирает Дипломатию, зная, что Эмма с трудом существует

в соответствии с социальными нормами и старается не вызывать конфликты.

Порог Созидательности

Так как Эмма принадлежит к Благому Двору, она обладает Порогом Созидательности. Просмотрев возможные варианты, Энджи выбирает Вызов Доверия, являющийся отражением заботливого характера Эммы.

Искра Жизни

Теперь Энджи начинает заполнять пробелы в описании Эммы, дополняя одни вещи и подчищая другие. Она тратит несколько мгновений на то, чтобы представить себе Эмму, а затем описывает её внешний вид, как в облике сатира, так и в облике смертной:

Смертное обличье: Вересково-синие глаза Эммы смотрят на мир с лица в форме сердечка, которое кажется не столько привлекательным, сколько здоровым. Её короткие, русые кудряшки кажутся постоянно спутанными ветром, не расчесанными и непокорными. Эмма всегда держится очень прямо, и в её осанке чувствуется гордость. Когда она передвигается, её длинные ноги и руки двигаются с легкостью и изяществом, которые присущи атлетам. Её здоровье хорошо видно по румянцу на щеках Эммы, а так же веселой улыбке, которая регулярно появляется на её лице.

Облик феи: У Эммы высокие, амазонийские скулы и пронзительные, синие глаза, способные видеть с поразительной ясностью даже в самые темные ночи. Её короткие кудряшки, представляющие собой смесь русого, рыжего и золотого, обвиваются вокруг основания её волнистых рожек, которые выступают из её лба и закручиваются назад. Эмма никогда не сидит долго на одном месте, постоянно совершая осмысленные и грациозные движения, что намекает на скрытую возле самой поверхности внутреннюю энергию, которая готова вырваться в любой момент. Сильные и выносливые ноги Эммы от копыт до бедер покрыты миниатюрными кудряшками того же самого цвета, что и её волосы. У Эммы низкий, грудной смех – кажется, будто она постоянно сдерживает его, но он все равно вырывается из её живота.

Как только Энджи описывает внешность Эммы, включая её излюбленную одежду и любое снаряжение или оружие, которое она может носить с собой, она выбирает особенности данного персонажа. Она думает несколько минут, а затем решает, что Эмма является одновременно мягким и скрытным человеком. Это несколько противоречит её киту, но при этом легко объясняется основным жизненным конфликтом Эммы. Её борьба с дикостью и варварством, которые скрываются в её душе, заставляют Эмму подавлять наиболее естественные инстинкты сатиров, отдаваясь им только в тех случаях, когда она может полностью контролировать ситуацию и свои эмоции. Каждый раз, когда её эмоции начинают вырываться наружу, Эмма сталкивается с личным кризисом. Энджи чувствует, что именно благодаря этому Эмму действительно будет интересно отыгрывать.

После этого Энджи решает, что у Эммы в жизни всего две цели – дарить другим счастье и бороться со зверем, который является частью её природы. К её мотивации практически всегда будет относиться желание избежать всего, чтобы может вызвать очень сильные эмоции и заставить вырваться на свободу истинную природу сатира. Кроме того, она хочет доказать всем остальным, что Эмма является культурной и цивилизованной.

Затем, Энджи тратит некоторое время на то, чтобы решить, какой была жизнь Эммы до того, как она пережила Кризалис и сбежала из дому для того, чтобы жить в лесах. Он решает, что у Эммы была младшая сестра и двое любящих родителей, которые были просто поражены, когда их старшая дочь внезапно исчезла. Она так же описывает нынешнюю смертную жизнь Эммы, продумывает название её команды, а так же личности тех, кого она тренирует.

Changeling
the Dreaming™

Name: Emma
Player: Angie
Chronicle: Blue Ridge Mt. Chronicle
Court: Seelie
Legacies: Bumpkin/Savage
House: Unaffiliated
Seeming: Wilder
Kith: Satyr
Motley: None

Attributes

Physical

Strength	●●●○○
Dexterity (Cat like Reflexes)	●●●●○
Stamina	●●●●○

Social

Charisma (Diplomatic)	●●●●○
Manipulation	●○○○○
Appearance	●●○○○

Mental

Perception	●●●○○
Intelligence	●●○○○
Wits	●●○○○

Abilities

Talents

Alertness	●●○○○
Athletics	●●●○○
Brawl	○○○○○
Dodge	●●○○○
Empathy	●●○○○
Intimidation	●○○○○
Kenning	●●○○○
Persuasion	●○○○○
Streetwise	○○○○○
Subterfuge	○○○○○

Skills

Crafts	○○○○○
Drive	●●○○○
Etiquette	●●●○○
Firearms	○○○○○
Leadership	●●○○○
Melee	○○○○○
Performance	○○○○○
Security	○○○○○
Stealth	●●○○○
Survival	●○○○○

Knowledges

Computer	○○○○○
Enigmas	●●●○○
Gremayre	○○○○○
Investigation	○○○○○
Law	●○○○○
Linguistics	○○○○○
Lore	○○○○○
Medicine	●○○○○
Politics	○○○○○
Science	○○○○○

Advantages

Backgrounds

Companion	●●○○○
Mentor	●●○○○
Resources	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Arts

Primal	●●○○○
Wayfare	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Realms

Actor	●●○○○
Fae	●○○○○
Nature	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Other Traits

Dark Secret (1 pt. Flaw)
Mild Phobia — her Unseelie side (1 pt. Flaw)
Compulsion — prove she is civilized (1 pt. Flaw)
Acute Senses — hearing (1 pt. Merit)

Glamour

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Willpower

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Banality

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Health

		Real	Chimerical
Bruised		❑	❑
Hurt	-1	❑	❑
Injured	-1	❑	❑
Wounded	-2	❑	❑
Mauled	-2	❑	❑
Crippled	-5	❑	❑
Incapacitated		❑	❑

Ravaging/Musing Threshold

Foster Trust

Birthrights/Frailties

Gift of Pain (me passions by singing or playing), Passion's Curse (owings: +2 difficulty to Willpower rolls)

Experience: ☐

Permission granted to photocopy this page for personal use only.

Changeling: The Dreaming

Character History Sheet

Mortal Name: Donna Francis
Faerie Name: Emhalymna (Emma)
Mortal Age: 22
Mortal Profession (if any): Coach at Wilkerson Grade School

Chimera/Companions/Treasures: George: large red and green bird; talks and retrieves golf balls; sarcastic, playful, loves Emma, craves attention, sleeps a lot.

Description

Mortal: Emma's heather-blue eyes gaze out from a heart-shaped face that seems more wholesome than attractive. Her short brown curls appear to have been blowing in the wind, uncombed and unruly. Emma stands up straight, an air of pride showing in her carriage. When she moves, her long limbs swing freely with the grace and ease of an athlete.

Changeling: Emma has high Amazonian cheekbones and pierce blue eyes that seem able to peer into the darkest night and see with utmost clarity. A mixture of browns, reds and golds, her short curls wave around the bases of her ripped horns which rise from her forehead to curve back into sharp points. Well-toned and sturdy, Emma's satyr legs are covered from her hips down to her mahogany hooves with miniature curls of the same colors as those on her head.

Personality

Quirks: Can't sit still for long, soft-spoken, reserved

Motivations & Goals: Avoid situations that might trigger her stronger emotions, fight her Unseelie Legacy, prove to the world that she is cultured and civilized

Identity

Mortal: Loving mortal parents, younger sister (Tara), coaches the Wilkerson Grade School Tigers (basketball, track, football, soccer); Emma never returned home after her Chrysalis

Changeling: Emma's traumatic Chrysalis threw her immediately into her Unseelie Legacy (Savage) at the age of 10. Emma ran away from home and lived for a short time in the national forest. She found it difficult to survive there and almost died. Her mentor (Voldemar) is a kind and cheerful satyr grump with a goose head on his shoulders. He found Emma and, over time, coaxed her out of her Unseelie Legacy, teaching her to survive in the world of the Kithain.

Equipment

A variety of sports equipment, first-aid kit, an old school bus that she bought used from the school and painted bright purple, rented apartment

Oathrole

Other Notes

Permission granted to photocopy this page for personal use only.

Эта часть начинает реализовываться все быстрее и быстрее по мере того, как Энджи обнаруживает, что кусочки головоломки начинают постепенно складываться. Она продумывает жизнь Эммы в качестве подменыша, составляя краткое описание её ментора, а так же решая, что она чувствовала во время, и вскоре после Кризалиса. Она так же выбирает имя фэйри для Эммы, которое звучит, как Эмалинна, и решает, что Эмма отреклась от своего смертного имени после того, как была спасена ментором. Она пишет "Донна Франсис " в соответствующей графе, на тот случай, если это понадобится во время игры.

Затем Энджи составляет перечень предполагаемого снаряжения, которое есть у Эммы. Затем, сделав глубокий вздох, она последний раз смотрит на своего персонажа. И, наконец, с хитрой улыбкой Энджи протягивает своего персонажа Яну для его одобрения и готовится отыгрывать прелюдию Эммы.

Прелюдия

Прелюдия представляет собой вводную историю вашего персонажа в хронику, в которой комбинируется история его прошлого, личные особенности характера и сам Кризалис. Прелюдия, короткая игровая сессия (или часть игровой сессии), во время которой Рассказчик и игрок находятся наедине, позволяет и игроку, и персонажу лучше встать на ноги и освоиться со своими силами и возможностями перед началом игры. Во время прелюдии, вы можете отыграть одну или две типичных сцены смертной жизни персонажа, а точнее той, какой она была до Кризалиса, чтобы провести четкую границу между обыденной жизнью смертного и яркой заполненной грезами жизнью подменыша. Если между Кризалисом и началом хроники проходит определенное время, то вы можете также провести одну или две коротких сцены, которые будут посвящены событиям, происходившим после этого. Вы можете так же обнаружить, что кое-что из того, что вы выбрали в начале, не слишком хорошо подходит персонажу, что становится очевидным по мере развития истории в ходе прелюдии. В этом случае, вы можете изменить его, во всяком случае, до тех пор, пока количество затраченных пунктов не превысит данное вам при генерации персонажа. Если Рассказчик не разрешит вам этого, вы не можете брать дополнительные свободные пункты для изменения вашего подменыша. Тем не менее, Рассказчик может дать вам определенное количество опыта в том случае, если вы продемонстрируете качественный отыгрыш во время прелюдии.

Клятвенный круг

После того, как все персонажи завершают свои прелюдии, они должны обсудить с Рассказчиком то, как их персонажи будут связаны друг с другом. Сначала они могут быть абсолютно незнакомы друг с другом, или уже много лет принадлежать к одному клятвенному кругу, табору или владению. Если Рассказчик захочет, то создание группы и обстоятельства, связанные с этим, могут стать основой для первой вашей истории. Если персонажи уже были знакомы до начала хроники, то игроки могут обсудить природу группы, которую они хотят сформировать. Ниже приведено несколько вопросов, связанных с продумыванием клятвенных кругов, которые могут решить создать игроки. Некоторые из ответов будут зависеть от природы хроники, или же Рассказчик может сам определить их.

Где базируется клятвенный круг?

Не все объединения базируются вокруг фригольда. Где обычно проводит время ваш круг? Он переходит из города в город, или же вы живете в нескольких кварталах друг от друга? Место, в котором происходит ваша хроника, будет оказывать сильное влияние на её характер. И группа, и Рассказчик, должны очень внимательно подойти к этому выбору.

Есть ли у вашего клятвенного круга Фригольд?

Наличие центральной базы, которая требует защиты, и на которой могут перегруппироваться герои, часто облегчает развитие хроники и предоставляет Рассказчику довольно много возможностей? Есть ли где-то поблизости фригольд, в котором наиболее активно развивается деятельности группы? Находится ли этот фригольд под защитой благородного лорда, или же он полностью принадлежит персонажам? Является ли этот фригольд лесной лужайкой, особняком, или кафе возле университета?

Каковы цели клятвенного круга?

Не у всех групп есть формальная цель, но общий враг или проблема вполне могут стать центром истории, а то и целой хроники. Это прекрасный способ собрать нужную вам группу, хотя многие клятвенные круги возникают в результате дружбы и общего опыта, а не из-за наличия общего врага.

Кем являются враги клятвенного круга?

Каковы мотивы врагов вашего объединения? Если они не являются подменышами, то какие силы им доступны? Сталкивалась ли ваша группа с Даунтейнами или Расточителями? Многие враги вашего клятвенного круга сначала, скорее всего, будут оставаться неизвестными, но затем появятся в хронике. Этот вопрос всего лишь помогает определить историю борьбы клятвенного круга с антагонистами, которые им уже известны.

Кем являются ваши друзья и союзники?

Кого вы можете отнести к друзьям и союзникам вашего клятвенного круга? Есть ли кто-то, кого ваша группа защищает, или кто защищает её, и если да, то почему?

Наследия

Для подменышей жизнь представляет собой балансирование между двумя противоположностями, которыми могут быть Банальность и Бедлам, магическое и обыденное, Благое или Неблагое. Наследия одновременно представляют базовые аспекты личности подменыша и их двойственность. Все подменыши обладают Благим и Неблагим Наследием. Выбор Наследия для вашего героя является одним из наиболее важных аспектов создания персонажа. Наследия вашего персонажа помогут вам качественно отыграть его.

Подменыши идут по тонкой грани между их Благими и Неблагими Наследиями. Каждый из них знает это. Две стороны считаются половинками одного целого. Некогда, Благой и Неблагой Дворы существовали в гармонии. Благой Двор правил одну половину года, от Бельтайна до Самхайна, после чего Благие передавали власть Неблагим. Тогда подменыши не боялись и уж тем более не стыдились своего Неблагого Наследия. Оно считалось естественной частью каждого фэйри, частью, которая была менее скованной, более чувствительной и, иногда, более живой.

После Раскола между Дворами возникла вражда. У каждого из Дворов были свои идеи относительно того, как необходимо защищать и оберегать Грезу, и нужно ли это вообще делать. Многие Неблагие подвергали Грезу Опустошению, вырывая у неё все, что только можно было вырвать. Они чувствовали, что из-за того, что Греза покинула их, они больше не обязаны хранить ей верность, и стремились как можно быстрее принести в мир Долгую Зиму для того, чтобы окончательно уничтожить Грезу. Благие верили, что Грезу необходимо оберегать, и что высочайшей честью является защита, и даже смерть во имя Грезы. Конечно же, каждый подменыш был уникальной

личностью, и обладал своим собственным мнением относительно этого вопроса.

Доминирующим Наследием подменыша является то, которое совпадает с его нынешним Двором, и потому оно может быть как Благим, так и Неблагим. Вторичное Наследие играет не столь важную роль, но все равно продолжает воздействовать на характер подменыша, время от времени проявляясь (чаще всего это происходит во время стрессовых ситуаций). Вы можете включить элементы вашего вторичного Наследия в отыгрыш вашего персонажа. Тем не менее, вы должны помнить, что вторичное Наследие никогда не превосходит основное.

Время от времени, подменыш может переходить от одного Двора и Наследия к другому, особенно в том случае, если в его жизни происходит какое-либо травматическое событие. Большая часть подменышей не может сознательно изменять свои Наследия, и обычно предпочитает тот или иной Двор, который управляет их действиями и чувствами. Переход, если он все же происходит, представляет собой естественное событие, иногда проходящее постепенно, иногда – внезапно. Его вызывают изменения характера Китэйна. Рассказчик определяет, когда и при каких обстоятельствах персонаж может изменить свой Двор, помня при этом, что подобные изменения всегда сопровождаются весьма негативными последствиями. К числу подобных последствий может относиться создание враждебных химер, разрыв отношений между персонажем и его табором, а так же нежелательное внимание со стороны других подменышей и противников в Ближней Грезе.

Большая часть подменышей никогда не сталкивается с изменением Двора. Некоторые фэйри настолько близки к идеальному равновесию, что сложно сказать, к какому именно Наследию они принадлежат в тот или иной момент. Тем не менее, большая часть подменышей предпочитает такие крайности, что не составит труда понять, на какой стороне они находятся сейчас.

Задания и Запреты

После описания каждого Наследия приведены Задания и Запреты этого Наследия. Задание описывает то, что персонаж должен делать для того, чтобы следовать своему Наследию, или же, в игровых терминах, восстанавливать утраченную Волю. Запрет представляет собой особые разновидности действий, которых персонаж с этим Наследием всеми силами будет избегать, так как они противоречат его Наследию. Они должны использовать исключительно в качестве основных указаний по отыгрышу, хотя ваш Рассказчик может в полной мере задействовать их во время игры.

Во всех вопросах, связанных с Заданиями и Запретами, последнее слово остается за Рассказчиком. Он определяет, когда действия персонажа заслуживают награды в качестве пункта Воли, получаемого за выполнение Задания. Он так же решает, когда нарушение персонажем его Запрета приводит к различным (хотя чаще всего негативным) последствиям. Персонаж, который постоянно нарушает свой Запрет, может начать терять Волю, заработанную в результате выполнения Заданий. Игроки, теряющие таким образом Волю, будут вспоминать о своих Запретах и должным образом отыгрывать их, хотя подобные радикальные средства лучше использовать только в самых крайних случаях.

Персонажи, которые игнорируют свои Задания и Запреты, могут подвергаться и другому воздействию, помимо уменьшения Воли. Подменыши связаны с Грезой больше, чем все остальные сверхъестественные существа, и Греза всегда видит их истинную натуру, какие бы маски они не пытались надеть. Наследия – это не просто психологические профили, но и указатели изначальной связи подменышей с Грезой. Китэйны, которые отказываются от своих истинных сущностей, ведут себя не так, как указывает природа Грезы, и Королевства

Грез могут жестоко наказать тех, кто отрицает фундаментальную истину их собственного существования. Ответная реакция может проявиться в виде нежелательного внимания со стороны химер, незначительных изменений в истинном обличье подменыша, или искажения восприятия подменышем самой Грезы.

Рассказчик может использовать свою фантазию, определяя реакцию Грезы на нарушение персонажем его Запрета. Тем не менее, последствия этого должны соответствовать Наследию персонажа. К примеру, Паладин, который регулярно избегает конфликтов и поединков, может начать постоянно сталкиваться с агрессией – уличные грабители все время преследуют его, а женщины за прилавками начинают испытывать раздражение, всякий раз, когда он заходит в магазин. Регент, который забыл о своем долге и обязательствах, может обнаружить, что вся его одежда начинает рваться и пачкаться, как только он её одевает. Насмешник, который постоянно демонстрирует лучшие свои стороны, может столкнуться с тем, что в его волосах появляются розы и маргаритки.

Благие Наследия

Благое Наследие фэйри тяготеет к светлой стороне природы Китэйнов. Хотя Благие феи могут быть такими же коварными и скрытными, как и Неблагие, они все же руководствуются менее эгоистичными целями и подчиняются власти Благого Двора. Когда вы выбираете Наследие для вашего персонажа, подумайте над тем, почему он ведет себя так, как ведет, и это поможет вам в будущем отыгрывать его.

Крестьянин

Будучи надежным и практичным человеком, вы подходите к каждой проблеме с позиции здравого смысла и прагматизма. Вы предпочитаете избегать лишних слов, задавая простые и ясные вопросы для получения необходимых ответов. Вы всегда готовы к любому развитию событий, просчитывая возможные варианты и предпринимая необходимые меры предосторожности. Вы любите решать проблемы, как свои, так и чужие. Вас беспокоят люди, которые думают не так логично, как вы.

Задание: Всякий раз, когда вы успешно находите практическое решение какой-либо проблемы, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не теряете возможность решить проблему с помощью практического применения логики и здравого смысла.

Придворный

Представляя собой нечто наподобие социального мотылька, вы используете свое остроумие, очарование и флирт для того, чтобы улучшать настроение окружающих. Вы живете социальными отношениями. Вы изучаете этикет и обожаете танцы и придворные собрания. Ваш такт и изящество часто приводят к тому, что вас приглашают выступить в качестве дипломата. Из-за того, что вашей целью является гармония, вы всегда заинтересованы в политике, ритуалах, обычаях и сохранении порядка. Вы часто действуете незаметно от других людей, снимая напряжение и убеждая других отдохнуть и повеселиться.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда вы разряжаете напряженную обстановку и возвращаете окружающих людей к миру и гармонии.

Запрет: Вы никогда сознательно не будете вызывать у кого-то печаль или гнев.

Ремесленник

Желание улучшать окружающие вас вещи стучит в вашем сердце. Вы рассматриваете все, что вас окружает с позиции того, как вы можете улучшить это. Ничто не приносит вам большей радости, чем создание чего-то красивого или полезного из уродливого и ненужного. В вашей голове постоянно витают какие-то проекты и идеи, независимо от того, касаются ли они живописи, скульптуры, организации

или просто обучения и совершенствования не столь совершенного человека. Вы обожаете сам процесс, но при этом с нетерпением ожидаете результата ваших трудов.

Задание: Всякий раз, когда вы создаете что-то ценное, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не пропускаете возможность приложить к чему-то руку и улучшить это.

Денди

Будучи в глубине души достаточно честолюбивым человеком, вы в совершенстве знаете придворный этикет. Вашей целью является максимально возможный подъем по социальной лестнице. Дворцовые интриги и слухи необходимы для вас, и вы всегда находитесь неподалеку от любого скандала, прислушиваясь и присматриваясь к происходящему для того, чтобы получить максимальное количество информации и, затем, с успехом её использовать. Будучи в некотором отношении снобом, вы с презрением смотрите на всех нижестоящих, особенно на тех людей, которые могли занять ваше место. Тем не менее, вы стараетесь никогда не сжигать за собой мосты. В результате этого, вам часто приходится исполнять функции дипломата. Вы пойдете на все для того, чтобы сохранить лицо, причем довольно часто вам приходится оказывать помощь другим людям и даже рисковать собственной жизнью.

Задание: Всякий раз, когда вам удается укрепиться на текущей позиции или добиться повышения, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не теряете возможность снискать расположение кого-то, кто занимает более высокое положение, чем вы.

Отшельник

Вы от природы являетесь скрытным и аскетичным, и предпочитаете общество самого себя – обществу других. Будучи весьма интроспективным, вы рассматриваете все с личной

точки зрения. На людях вы ведете себя очень тихо, говорите только тогда, когда к вам кто-то обращается, если, конечно же, ваше присутствие не имеет такого большого значения, что вы просто чувствуете, что должны сказать что-то. Одним из преимуществ подобного положения является то, что другие люди считают вас очень мудрым, так как когда вы все же открываете рот, то ваши слова оказываются весьма разумными и с ними приходится считаться. Несмотря на ваше желание находиться в одиночестве, вы часто покидаете свое убежище из-за необходимости наблюдать за событиями в окружающем мире и учиться на их примере. Ваш интерес к природе вещей и месту, которые вы занимаете во вселенной, удерживает вас от полной изоляции.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда находите решение проблемы с помощью внутренней мудрости, а не грубых действий.

Запрет: Вы очень редко открываете рот, если, конечно же, вас не принуждает к этому сложившаяся ситуация, или вы не ощущаете, что вам необходимо выразить вашу точку зрения.

Орхидея

До недавнего времени вы вели спокойную и безопасную жизнь, независимо от того, проходила ли она на Аркадии или в родительском доме. Внезапно, вы были вынуждены выйти на свет и столкнуться с суровыми реалиями окружающего мира. Вам сложно поверить кому-либо, и вам отчаянно хочется, чтобы кто-то пришел и позаботился о вас. У вас нет ни малейшего опыта общения с опасностями и угрозами реального мира. Вы пока еще слишком невинны, и потому каждое новое бедствие может сокрушить ваш хрупкий мирок. Вы разрешаете другим людям принимать решения за вас, но это объясняется не вашем слабоволием, а чувством опасности, которое вы испытываете, сталкиваясь с этими проблемами.

Задание: Всякий раз, когда вы выходите из опасной ситуации с честью и сохраненной невинностью, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не доверяете незнакомцам; никогда не открываете свое истинное лицо другим людям.

Паладин

Вы являетесь идеальным воином, и ваша история является историей отважного и решительного атлета или героя. Вы постоянно ищете новые высоты, которые можно будет покорить, новых врагов, с которыми можно будет сразиться, новые идеалы, за которые стоит сражаться и которые нужно защищать, и живете исключительно ради того, чтобы уничтожать монстров, выполнять опасные задания и побеждать. Без борьбы с другими (или самим собой), ваша жизнь становится скучной и бессмысленной.

Задание: Всякий раз, когда вы успешно справляетесь с действительно сложной ситуацией, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не отказываетесь от честного поединка.

Помощник

Вы любите счастливых людей и готовы на все, чтобы помочь им, независимо от того, понадобится ли для этого выступить в качестве снохи, или заказать выпивку. Возможно, вы в свое время прошли через то же, что и они, или же вам просто кажется, что другим людям время от времени нужна ваша помощь для того, чтобы добиться счастья и гармонии. Вы тратите больше времени именно на это, часто забывая о своих интересах, и получаете огромное удовольствие от подобной помощи. Будучи умелым манипулятором, вы применяете большую часть своих чар за сценой, подбрасывая намеки или слегка подталкивая вперед своих подопечных.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда вызываете счастье или радость

у кого-то другого, при условии, что он не подозревает об вашем участии.

Запрет: Вы никогда не делаете ничего, что могло бы испортить счастье кому-то другому.

Регент

Благородство является величайшим достоинством, и вы являетесь правителем, занимая роль патриарха или матриарха в вашем обществе. Вы являетесь судьей и законодателем, который отделяет зерна от плевел, и правду от лжи. На вас лежит самое тяжелое бремя долга и ответственности. Очень часто вам приходится выносить приговоры. Хотя вам не нравится это, но правосудие является неотъемлемой частью ваших обязанностей, и вы вершите его с максимально возможной мудростью и честностью. Вы уже смирились с тем фактом, что регентство является одинокой и часто недооцениваемой обязанностью, и вы не позволяете личным чувствам вставать на пути долга.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда решаете сложную ситуацию с помощью ваших лидерских качеств.

Запрет: Вы никогда не нарушаете и не отвергаете ваши обязательства или законы, по которым вы живете.

Мудрец

Вы являетесь мудрецом, учителем и советчиком. Вы посетили множество различных мест и видели много различных вещей. Вы многому научились и теперь с радостью делитесь своими знаниями с другими. Поиск знаний и мудрости является главным в вашей жизни. Вы считаете, что из каждой ситуации можно почерпнуть что-то полезное – подобно старцу, стоящему на горе, вы не пытаетесь насильно поделиться с другими людьми своей мудростью, и всего лишь открываете свое сердце каждому, кто хочет учиться. Вы часто беседуете с запутавшимися в своей жизни Юношами или рассказываете веселые истории Детям.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда кто-то следует вашим советам и добивается успеха.

Запрет: Вы никогда не предлагаете другим людям покинуть избранный ими путь, так как вам хорошо известно, что мудрость у каждого – своя.

Святой

Вы ощущаете боль окружающих вас людей и делаете все для того, чтобы облегчить их страдания. Вы без малейших колебаний отдаете другим людям свое время, имущество и все, что только у вас есть. Из-за подобного альтруизма вы часто оказываетесь мучеником. Ваше собственное счастье находится на втором месте после счастья других людей. Вы настолько поглощены этой идеей, что часто оказываетесь в опасности по собственной вине. Тем не менее, вы никогда не сделаете ничего, что могло бы навредить другим людям.

Задание: Всякий раз, когда вы защищаете кого-то или уменьшаете чужие страдания, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда сознательно никого не обижаете и никому не вредите.

Оруженосец

Вместо того, чтобы находится посреди любой сцены, вы предпочитаете помогать главным героям и поддерживать их в трудные минуты. Вы – Тонто, помогающий Одинокому Охотнику, Ватсон, сопровождающий Холмса, Като, следующий за Зеленым Хорнетом. Вы не стремитесь к славе или признанию, а всего лишь хотите сыграть свою пускай даже незначительную роль. Вы подчиняетесь каждому слову вашего нынешнего героя, и сделаете все, о чем он вас попросит.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда играете второстепенную роль в происходящем, не выходя при этом на первый план.

Запрет: Вы никогда не противоречите словам вашего нынешнего героического спутника, и не сомневаетесь в нем.

Трубадур

Вы живете в мире розового и сиреневого, испытывая более сильные эмоции, чем другие люди, и выражая их при каждой возможности. Вы являетесь идеалистом, который верит в возможность существования идеального мира, идеальной любви, идеальной жизни. Вы бросаетесь во все с энтузиазмом и широко распахнутыми глазами, желая полностью насладиться тем или иным моментом. Когда вы любите, то отдаетесь любви полностью. Когда вы плачете, ваши слезы способны наполнить целый океан. Когда вы счастливы, то об этом узнает весь мир. Вы великодушны и верны, и вам очень сложно ненавидеть кого-то, так как считаете всех окружающих еще одной частичкой вашего восхитительного мировоззрения.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда выполняете миссию во имя высших идеалов (любви, дружбы, романтики и так далее).

Запрет: Вы никогда не скрываете свои чувства.

Странник

Ваша история представляет собой повествование о неустанном путнике, великом исследователе и авантюристе, которого в каждом порту ждет новая любимая, и который почти никогда не остается надолго в одном месте. Вы выживаете благодаря собственной сообразительности, хотя ваша беспокойная натура часто заводит вас в опасные ситуации. В результате этого, вы сначала действуете, а потом уже думаете. Иногда это спасает вам жизнь; в других случаях, вы сталкиваетесь с большим проблемами. Будучи весьма беспокойным и непостоянным Китэйном, вы постоянно ищете себе все новые и новые приключения.

Задание: Всякий раз, когда вам удается уцелеть в опасной для жизни ситуации благодаря вашей собственной хитрости, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не строите планов на будущее.

Неблагие Наследия

Темная сторона природы фэйри проявляется в Неблагом Наследии подменыша. Но быть Неблагим – это гораздо сложнее, чем быть просто злым или жестоким. Неблагие Китэйны могут быть столь же благородными и честными, как и их Благие собратья. Основное отличие лежит в их мотивах и методах.

Зверь

Вы стремитесь победить всех, кто противостоит вам, по возможности уничтожая их. Ваше мировоззрение делит мир на тех, кто склоняется перед вами, и тех, кто заслуживает смерти из-за того, что они этого не делают. Весь мир существует исключительно ради вашего удовлетворения. Вы стравливаете людей друг с другом, подобно пешкам на шахматной доске, заботясь только о своих собственных потребностях. Вы берете то, что хотите без спросу, и уничтожаете тех, кто слабее вас, ради развлечения.

Задание: Всякий раз, когда вы преодолеваете очередное препятствие на пути к реализации ваших планов, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не отступаете; никто не может претендовать на вашу территорию.

Фаталист

Подобно ослику Иа-Иа, вы отличаетесь весьма мрачным взглядом на мир. Вы ожидаете, что события вот-вот обратятся против вас, и вы испытываете мрачное и зловещее удовлетворение, когда вы оказываетесь правы. Из-за того, что все, в конце концов, закончится крахом, нет никакого смысла в борьбе. У вас нет надежды на светлое будущее, ибо в конце пути вас ожидает бесконечный мрак. Вы находите успокоение в своем пессимизме, так как благодаря ему вы знаете, что, по крайней мере, не разочаруетесь. Даже когда все заканчивается успешно, вы знаете, что это всего лишь минутная иллюзия, за которой несомненно последует истинное бедствие.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда ваши мрачные предсказания оказываются истинными.

Запрет: Вы никогда не смеетесь, если, конечно же, не с горечью или сарказмом.

Глупец

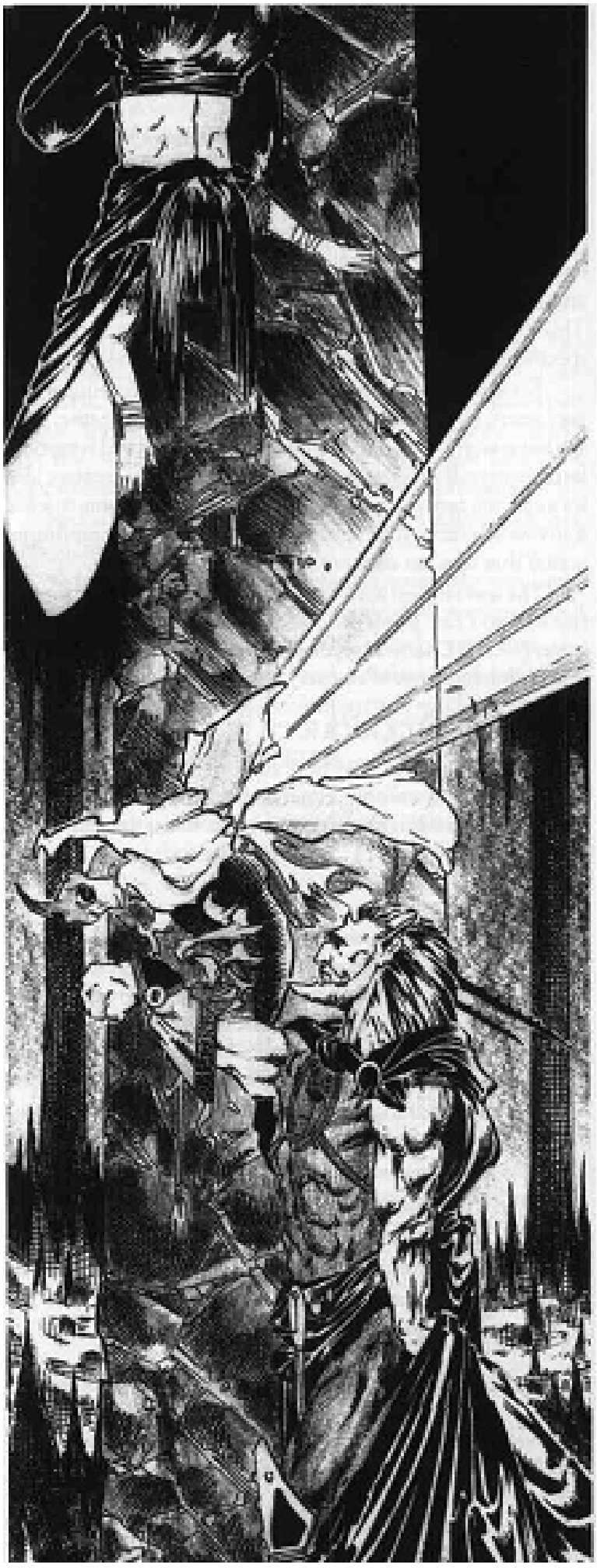
Вы являетесь божественным обманщиком, клоуном, человеком, который всегда смеется последним и делает это громче всех. Из-за того, что вы верите, что в мире нет никакого смысла, вы всегда получаете огромное удовольствие, разрушая хорошо продуманные планы и намерения других людей, возводя на их пути непреодолимые препятствия. Вы почти испытываете необходимость быть агентом хаоса, сбрасывая других людей с пьедесталов их убеждений и заставляя их проглотить все эти лживые слова о чести и благородстве. Иногда вы можете проводить целые недели, месяцы, а то и годы, продумывая свои шутки, закладывая фундамент будущих розыгрышей и расставляя ловушку так, чтобы жертва обязательно оказалась в ней и не смогла выбраться.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда вам удается оскорбить кого-то, кого вы считаете самодовольным.

Запрет: Вы никогда не ищете ответы на вопрос “Почему”; в вашем случае их просто не существует.

Насмешник

Вы любите выводить из себя других, и делаете все, чтобы только поиздеваться над



ними. Вы выискиваете слабые места других людей, и обожаете, когда у кого-то перехватывает дыхание, или кто-то начинает краснеть. Чем сильнее реакция на ваши действия, тем больше радости вы испытываете. Ваша жизнь состоит в том, что вы пытаетесь узнать, что огорчает людей, а затем используете полученные знания на практике. Будучи мастером оскорблений, вы наносите удар в самое сердце, отбрасывая всю вежливость и такт ради того, чтобы шокировать других. В мире нет ничего, чтобы вы посчитали для себя слишком низким, независимо от того, будут ли это неприличные звуки или оскорбление родителей вашего противника.

Задание: Всякий раз, когда вы заставляете кого-то ошибиться или потерять над собой контроль, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не демонстрируете другим людям положительные или трогательные стороны своего характера.

Искуситель

Когда вы льстите, вдохновляете, соблазняете, обманываете и используете других людей для того, чтобы открыть их самые темные желания, в ваших глазах пляшут искры. Вы являетесь в определенной степени извращенцем, который берет сладкое и превращает его в горькое. Вы считаете себя идеальным учителем – вы демонстрируете людям, какими примитивными и дикими существами они являются на самом деле. Больше всего на свете вы любите развращать невинных, и вы делаете это так искусно, что они часто даже не понимают, что делают.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда заставляете кого-то сделать то, что он обычно отвергал, и получить от этого удовольствие.

Запрет: Вы никогда не защищаете никого от суровых жизненных реалий.

Преступник

Вы смотрите на окружающий вас мир и видите океан, состоящий из бездумных машин, которые даже не догадываются о том, что происходит вокруг. Вы верите, что вы должны воспользоваться этим. Иначе, как еще эти несчастные смогут узнать правду? Будучи вором и преступником, вы забираете у других то, что вам нужно без какого-либо промедления или печали. Если ваши жертвы достаточно глупы для того, чтобы быть жертвами, то вы имеете полное право использовать и оскорблять их. Вы не испытываете к людям какой-либо жалости – в конце концов, это они сами вырыли себе могилу, и теперь должны лежать там.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда совершаете что-то эгоистичное, причиняя при этом кому-то боль.

Запрет: Вы никогда не делаете ничего, что помогло бы другим, если, конечно же, это не навредит им сильнее, или же не поспособствует вашим планам.

Пандора

Подобно Пандоре, вы просто не можете не открыть свою коробку. Ваш рот практически никогда не закрывается, и проблемы вырываются из него непреодолимыми волнами, сокрушающими все на своем пути. Вы просто не можете остановиться. Вы любите загонять людей в угол, раскрывая чужие секреты. Более того, ваше любопытство часто овладевает вами, особенно, если кто-то запрещает вам отправиться куда-то или сделать что-то. Чем больше кто-то настаивает на то, чтобы вы чего-то не делали, тем больше вам хочется именно это сделать.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда вам удается пережить столкновение с чем-то опасным, о чем вас предупреждали, или что запрещали делать.

Запрет: Вы никогда не храните секреты и никогда не подчиняетесь приказам.

Павлин

Вы являетесь самым привлекательным, умным и вообще лучшим человеком в мире, и вы делаете все, чтобы об этом узнали все остальные. Вы несчастны, если не находитесь в центре внимания. До тех пор, пока вы окружены лестью и похвалами, вы действительно являетесь самым грациозным и приятным членом любого общества, но как только на вас перестают обращать внимание, вы впадаете в ярость. Вы готовы пойти на все (включая открытые проявления жестокости) для того, чтобы привлечь внимание других людей. При выборе друзей и врагов вы в первую очередь руководствуетесь ревностью и завистью.

Задание: Каждый раз, когда вы доказываете, что являетесь в чем-то лучшим, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не признаете свои неудачи или провалы.

Скряга

Вы являетесь жадным сластолюбцем, скрягой, обжорой, маниакальным коллекционером и искателем новых ощущений. Вам безразличны судьбы других людей, если, конечно же, они не являются предметами вашей новой коллекции, которые вы хотите собрать вокруг себя и использовать в свое удовольствие, красивыми вещицами, которые так приятно иметь под рукой. Вы наслаждаетесь всеми материальными благами и демонстрируете свой хороший вкус при каждом подходящем случае. Тем не менее, вы не знаете, что значит делиться. Вы гордо выставляете напоказ свои трофеи, будь то прекрасная женщина или сияющий бриллиант на вашем пальце, но вы никогда и никому ничего не подарите, и уж тем более не поможете тому, кто нуждается в помощи.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда добиваетесь исполнения очередного своего желания.

Запрет: Вы никогда и никому ничего не даете, если, конечно же, вашей жизни не угрожает

опасность, или же вы не надеетесь получить за это еще большую награду.

Мастер Загадок

Вы являетесь загадкой, тайной, которую никто не может раскрыть. Вы любите тайны и никогда не даете прямых ответов на вопросы. Вы скрываете все, что с вами связано, с помощью двойных стандартов, загадочных слов и откровенной лжи. Вы обожаете запутывать и обманывать других, удовлетворяя свою потребность в демонстрации превосходства собственного интеллекта. Вы обращаете особенное внимание на сокрытие своей собственной личности так как больше всего на свете вы боитесь того, что кто-то узнает о вашей истинной сущности.

Задание: Всякий раз, когда вам удается запутать кого-то или сбить с толку, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не разрешаете другим людям узнать истину о вас или вашем прошлом.

Главарь

Вы собрали свою банду и теперь управляете ею железной рукой. Вы делаете все для того, чтобы расширить и усилить вашу организацию, обеспечивая верность и повиновение делу, которое вы воплощаете в себе. Вы не собираетесь прощать нарушение установленных вами законов или попытку покуситься на вашу власть. Хотя вы понимаете, что группа людей сильнее одного, вы не считаете ваших последователей равными себе. Вы являетесь разумом банды, а они – всего лишь руками и ногами. Они являются вашими инструментами, и вы используете их для того, чтобы добиваться поставленной перед вами цели.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда вы добиваетесь чего-то благодаря непосредственной верности ваших последователей.

Запрет: Вы никогда и никому не позволите угрожать вашей организации или вашим целям.

Плут

Вам не нужно работать; вокруг есть множество других людей, которые с радостью выполнят нужную работу за вас. Другие считают вас паразитом, но пока они зализывают свои раны и чистят сапоги, вы успеваете получить свою долю из общего котла. Учитывая все обстоятельства, вы всегда выбираете путь наименьшего сопротивления. Всегда найдется какой-то герой, который возжелает броситься вперед и выполнить всю грязную работу. Ну так почему бы не дать ему сделать это? И что же из того, что когда приходит время делить награду вы протягиваете руки? Вы не просили того парня делать это; при этом вы и не предлагали ему помощь.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда вы получаете то, чего на самом деле не заслужили.

Запрет: Вы никогда не работаете.

Дикарь

Для вас единственным правильным образом жизни является тот, который ведут в лесу животные, поедая то, что им удается поймать, спариваясь тогда, когда у них начинается течка, и сражаясь за превосходство. Все остальное не имеет никакого смысла. Цивилизованное общение, этикет и технологии – пустая трата времени. Современные изобретения только отвлекают людей от их истинной природы, мешая вам удовлетворять инстинкты, пылающие в вашей душе. Вы стремитесь вернуться в те дни, когда всем управляли законы природы и первобытные инстинкты. В то же время, вы просто живете своей жизнью, следуя своим потребностям и инстинктам, и гордитесь этим.

Задание: Вы восстанавливаете Волю всякий раз, когда побеждаете “цивилизованных” противников с помощью хитрости и силы.

Запрет: Вы никогда не отдаетесь каким-либо цивилизованным прихотям.

Изгой

Вы не видите в себе ничего доброго или светлого и считаете, что все остальные ненавидят вас так же, как вы ненавидите самого себя. Возможно, вас никогда не приглашали на танцы и вы были вынуждены стоять под стенкой на протяжении всех вечеров, или же вы были неудачником, которого никогда не приглашали на дни рождений; как бы то ни было, вы считаете, что все ненавидят вас, и вы являетесь жалким изгоем. Иногда вы ищете сочувствия и помощи у других людей. Тем не менее, большую часть времени вы стремитесь наказать их за их жалость и помощь, испытывая особенную ненависть к тем, кто демонстрирует вам сострадание и заботу.

Задание: Всякий раз, когда другие люди называют вас никчемным или сожалеют о том, что вообще встретили вас, вы восстанавливаете Волю.

Запрет: Вы никогда не добиваетесь успеха.

Атрибуты

Специализации

Для каждого Атрибута, значение которого равняется 4 точкам или большему числу, игрок может выбрать специализацию. Специализация указывает на то, что персонаж достиг совершенства в определенной субкатегории данной Черты. В игровых терминах, это означает, что игрок перебрасывает все 10 при бросках действий, непосредственно связанных с этой специализацией. Игрок не только сохраняет первый успех, но и получает возможность сделать еще один бросок. Если он выбрасывает 10 еще раз, то он делает новый бросок и так далее. Это относится только к тем действиям, которые связаны непосредственно со специализацией, а не с Чертой.

К примеру, персонаж, обладающий четырьмя точками в Интеллекте является очень умным, но если ваш персонаж обладает специализацией Фантазия, то его интеллект в основном сосредотачивается на этой области, и потому ваш герой обладает очень богатым воображением. Если он пытается подобрать какой-то необычный подарок, то он может перебрасывать все выпадающие на кубиках десятки. Тем не менее, если он старается решить кроссворд, то ему придется делать броски так же, как и обычно, так как в этом случае он не задействует свою фантазию.

Специализации, приведенные после каждой Черты, представляют собой всего лишь ничтожную часть всех возможных вариантов. Если вы можете придумать что-то, что подойдет вашему персонажу лучше (так, к Харизме вполне может подойти специализация Флирт), то сделайте это – если, конечно же, это одобрит ваш Рассказчик.

Физические атрибуты

Эти Черты определяют, насколько сильным, ловким и выносливым является ваш персонаж; именно на них, чаще всего, сосредотачиваются персонажи, ориентирующиеся на активные действия. Физические Черты представляют сильные и слабые стороны вашего тела.

Сила

Эта Черта определяет непосредственно вашу силу. Она представляет умение вашего персонажа поднимать тяжести, переносить значительные грузы и наносить физический вред. Персонаж с высокой Силой обычно выглядит больше и мускулистее, чем другие люди. Во время драки и ближнего боя, значение вашей Силы прибавляется к броскам Урона.

- **Плохо:** Слабак, поднимает 50 фунтов, переносит 20 фунтов
- •• **Средне:** Обычный человек, поднимает 100 фунтов, переносит 50 фунтов

••• **Хорошо:** Атлет, поднимает 250 фунтов, переносит 125 фунтов

•••• **Незаурядно:** Тяжелоатлет, поднимает 400 фунтов, переносит 200 фунтов

••••• **Исключительно:** Олимпийский чемпион, поднимает 650 фунтов, переносит 300 фунтов

Специализации: Поднятие Тяжестей, Длинные Прыжки, Железная Хватка, Переноска Тяжестей

Ловкость

Эта Черта определяет общее физическое развитие, скорость, изящество и быстроту. Ловкость определяет, насколько грациозно и точно может двигаться ваш персонаж. Кроме того, Ловкость влияет на скорость реакции, рефлексы, точность, координацию действий и умение точно и быстро манипулировать различными предметами.

• **Плохо:** Дырявые руки, неуклюжий, негибкий, невезучий

•• **Средне:** Обычный, неумелый, сносный, средний

••• **Хорошо:** Природная грация, хорошая координация, гибкий, изящный

•••• **Незаурядно:** Атлетичный, гимнаст, тренированный, ловкий, профессионал

••••• **Исключительно:** Поразительная грация, золотой медалист, руки хирурга

Специализации: Кошачьи Рефлексы, Быстрый Бег, Гибкость, Легкое Прикосновение, Твердая Рука, Устойчивость, Быстрота

Выносливость

Выносливость определяет общее здоровье, восприимчивость к боли и стойкость. Этот Атрибут так же определяет выдержку вашего персонажа, как физическую, так и ментальную. Двумя наиболее важными элементами Выносливости являются воля к жизни и упорство.

• **Плохо:** Болезненный, хрупкий, уязвимый, слабый, уступчивый

•• **Средне:** Среднее здоровье, уверенный в себе, последовательный

••• **Хорошо:** Стойкий, здоровый, сильный, крепкий, выносливый

•••• **Незаурядно:** Настойчивый, решительный, твердый, непоколебимый

••••• **Исключительно:** Несгибаемый, непреклонный, неустанный, готовый на все

Специализации: Уверенность, Терпеливость, Высокий Болевой Порог, Неустанность, Стойкость

Социальные атрибуты

Ваши Социальные Черты определяют внешность вашего персонажа, его очарование и умение общаться с другими людьми. Они играют ключевую роль в определении степени его привлекательности, и влияют на его внешний вид и умение быстро адаптироваться к различным социальным ситуациям.

Харизма

Эта Черта определяет притягательности и природное очарование вашего персонажа. Она отвечает за способность соблазнять, очаровывать и привлекать других без какого-либо труда. Харизма так же определяет, насколько вы нравитесь другим людям и насколько они вам доверяют.

• **Плохо:** Одинокий, скучный, нудный, тусклый, неинтересный

•• **Средне:** Дружественный, приятный, безобидный, толерантный

••• **Хорошо:** Надежный, веселый, общительный, доброжелательный, милый

•••• **Незаурядно:** Притягательный, добрый, убедительный, располагающий

••••• **Исключительно:** Неотразимый, внушительный, очаровательный, поразительный

Специализации: Увеселение, Сотрудничество, Дипломатия, Красноречие, Убедительность, Умение Вызывать Доверие

Манипулирование

Эта Черта определяет умение вашего персонажа добиваться нужных результатов, пытаясь заставить другого человека сделать что-то силой, лестью или обманом. Манипулирование действует по отношению как к друзьям, так и врагам, хотя в случае с последними использовать его может быть сложнее. Если ваш персонаж терпит неудачу, то цель может понять, что происходит, и впасть в ярость. Никто не любит, чтобы им манипулировали.

• **Плохо:** Скрытный, невинный, молчаливый, покорный

•• **Средне:** Склонный к блефу, социально адаптивный, уклончивый, жуликоватый

••• **Хорошо:** Таинственный, скользкий, изобретательный, красноречивый, умелый

•••• **Незаурядно:** Влиятельный, коварный, расчетливый, хитрый

••••• **Исключительно:** Кукловод, заговорщический, вероломный, контролирующий

Специализации: Проворство, Обманчивость, Скользкость, Умение Успокаивать, Убедительность, Незаметность, Коварство

Внешность

Эта Черта относится не только к физической красоте. Любая физическая черта – уязвимость, выразительность, изящество, живость и т.д. – которые люди считают привлекательными, считается частью вашей Внешности. В некоторых ситуациях, Внешность может играть ключевое значение, так как, хотим мы этого или нет, но во многом наше отношение к другим людям определяется их внешностью (Только не у паладинов! Прим. Аваллаха. Ну-ну. То-то ты в метро постоянно самым красивым девушкам места уступаешь. Прим. Ники). Именно значение Внешности определяет первое впечатление от знакомства с вами.

• **Плохо:** Простой, нежеланный, невзрачный, отталкивающий

•• **Средне:** Обычный, незаметный, не выдающийся, скучный

••• **Хорошо:** Привлекательный, милый, привлекательный, трогательный

•••• **Незаурядно:** Восхитительный, красивый, очаровательный, соблазнительный

••••• **Исключительно:** Поразительный, несравненный, изящный

Специализации: Наглость, Изящество, Обаятельность, Сексуальность, Стильность

Ментальные атрибуты

Ментальные Атрибуты представляют умственное развитие вашего персонажа, включая такие вещи, как память, восприятие, логика и умение учиться.

Восприятие

Эта Черта относится ко всему, начиная поиском чего-то и заканчивая

обнаружением незначительных деталей в своем окружении и связывании их воедино для получения разумных объяснений. Восприятие определяет восприимчивость вашего персонажа к окружающему его миру. Очень часто, героям приходиться задействовать всю их проницательность для того, чтобы понять, что они видят.

- **Плохо:** Рассеянный, нечувствительный, погруженный в себя
- •• **Средне:** Настороженный, любопытный, бдительный
- ••• **Хорошо:** Проницательный, внимательный, осторожный, наблюдательный
- •••• **Незаурядно:** Чувствительный, прозорливый, восприимчивый, интуитивный
- ••••• **Исключительно:** Всегда настороже, инстинктивный, ясновидящий

Специализации: Внимание к Деталям, Эмпатия, Интуиция, Хорошее Зрение, Паранойя, Острый Слух

Интеллект

Эта Черта отвечает за ментальные способности вашего персонажа: память, внимательность, здравый смысл, понимание, умение оценивать и критично мыслить. Она так же представляет умение обучаться и думать, и то, насколько ваш герой полагается на разумную оценку, а не на мгновенные решения. Низкий Интеллект указывает на персонажа, которому не хватает ума для того, чтобы разбираться в сложных вопросах, и который очень медленно учится, тогда как высокий Интеллект позволяет говорить о герое, являющемся настоящим ученым, способным рассматривать один и тот же вопрос или проблему на множестве различных уровней. Персонаж с высоким Интеллектом часто может отличить истину от лжи, во всяком случае в том случае, если у него будет

время для того, чтобы обдумать услышанное или увиденное.

- **Плохо:** IQ 80, медленный, путающийся, простой
- •• **Средне:** IQ 100, лишенный воображения, прилежный, вдумчивый
- ••• **Хорошо:** IQ 120, умный, быстрый, рациональный, склонный к познанию
- •••• **Незаурядно:** IQ 140, изобретательный, логичный, проницательный
- ••••• **Исключительно:** IQ 160+, гениальный, блистательный, эрудит

Специализации: Фантазия, Проницательность, Логика, Прагматика, Наука

Сообразительность

Сообразительность представляет способность вашего персонажа действовать быстро и правильно в опасных или стрессовых ситуациях. Этот Атрибут отвечает за общую остроту разума и сноровку героя. Персонаж с низкой Сообразительностью, подобен настоящему "оленю на дороге" и может с легкостью оказаться обманут, ошарашен или пойман. В свою очередь, герои с высокой Сообразительностью очень редко оказываются захвачены врасплох внезапными изменениями.

- **Плохо:** Доверчивый, недалекий, рассеянный, легко отвлекающийся
- •• **Средне:** Медленный, инертный, пассивный, вялый
- ••• **Хорошо:** Гибкий, импульсивный, активный, быстро реагирующий
- •••• **Незаурядно:** Сообразительный, быстрый, резкий, хорошая реакция
- ••••• **Исключительно:** Интуитивный, спонтанный, упреждающий, мгновенная реакция

Специализации: Ясная Голова, Хитрость, Оскорбления, На Шаг Впереди, Выживание

Способности

Специализации

Для каждой Способности, значение которого равняется 4 точкам или большему числу, игрок может выбрать специализацию. Специализация указывает на то, что персонаж достиг совершенства в определенной субкатегории данной Черты. (Смотрите Атрибуты, выше.) Определенные области изучения являются настолько широкими, что уже к моменту достижения ранга Эксперта (4 точки) герою необходимо будет выбрать себе специализацию. Специализации, приведенные после каждой Черты, представляют собой лишь ничтожную часть всех возможных вариантов. Если вы можете придумать что-то, что подойдет вашему персонажу лучше, то сделайте это – если, конечно же, это одобрит ваш Рассказчик.

Таланты

Таланты являются интуитивными Способностями. Они практически никогда не изучаются путем тренировок (хотя некоторые из них, подобные Драке, являются исключением). Предполагается, что каждый персонаж обладает определенной сноровкой во всех Талантах, независимо от того, приобретаете вы в них точки, или нет. Таким образом, если ваш персонаж хочет совершить что-то с помощью Таланта, в котором у него нет точек, вы можете сделать бросок, количество кубиков в котором будет равняться количеству точек в соответствующем Атрибуте; в конце концов, попытка использовать свои врожденные способности еще никому не мешала.

Бдительность

Этот Талант отвечает за то, насколько внимательно ваш персонаж следит за

окружающим его миром. Он постоянно подставляет одно ухо ветру, и одним глазом глядит в небо даже тогда, когда занимается чем-то другим. Бдительность оценивает то как хорошо ваш персонаж замечает незначительные детали и изменения в своем окружении.

- **Начинающий:** Вы обращаете на происходящее вокруг больше внимание, чем большинство людей.
- •• **Опытный:** Вы бдительны и внимательны.
- ••• **Компетентный:** Вы никогда не теряете бдительности.
- •••• **Эксперт:** Вы действительно осторожны и редко пропускаете что-то мимо глаз.
- ••••• **Мастер:** Вы замечаете все, что происходит вокруг вас.

Владеют: Детективы, Телохранители, Охотники, Журналисты, Воры, Воители

Специализации: Засады, Толпы, Чувство Опасности, Поиск, Улицы

Атлетизм

Покорение скалистых утесов, перепрыгивание расщелин или игра в бадминтон – все эти занятия основаны на вашем Атлетизме. Эта способность отвечает за атлетические умения вашего персонажа, как в командных, так и индивидуальных видах спорта. Предполагается, что вы знакомы с общими правилами и стилем того или иного вида спорта.

- **Начинающий:** Вы всегда были первым человеком, который записывался в соседние футбольные команды.
- •• **Опытный:** Вы регулярно принимаете участие в выступлениях спортивных команд.
- ••• **Компетентный:** Вы являетесь тренером или хорошим спортсменом.

•••• **Эксперт:** Вы являетесь опытным тренером, профессиональным спортсменом, или просто очень одаренным человеком.

••••• **Мастер:** Вы являетесь спортсменом мирового уровня или олимпийским чемпионом.

Владеют: Инструкторы Аэробики, Танцоры, Солдаты, Марафонцы, Большинство Детей, Спортсмены

Специализации: Акробатика, Танцы, Альпинизм, Плаванье, Догонялки, Групповые Виды Спорта

Драка

Этот Талант отвечает за ваши способности сражаться без оружия, включая базовые действия, подобные пинкам, ударам, захватам, броскам, а так же умение кусаться и царапаться. Этот Талант может быть очень опасным, и с его помощью вы сможете наносить противникам серьезный урон, если, конечно же, будете использовать его должным образом. Для пользы отыгрыша, персонаж должен взять специализацию, когда достигает уровня Эксперта в этом Таланте.

• **Начинающий:** Вы прошли базовый курс самозащиты.

•• **Опытный:** Вы можете нанести кому-то вред.

••• **Компетентный:** Вы можете быстро обезвредить своего противника, не нанося ему при этом ощутимого вреда.

•••• **Эксперт:** Вы обладаете черным поясом или обладаете разрешением на убийство.

••••• **Мастер:** Вы известны во всем мире; ваши руки считаются смертельным оружием.

Владеют: Вышибалы, Полицейские, Любители Боевых Искусств, Шпионы, Грабители, Воины, Рыцари

Специализации: Любая разновидность боевых искусств, Бокс, Грязный Бой, Борьба

Уклонение

Всякий раз, когда ваш персонаж бросается в укрытие, ныряет под удар или уклоняется от стрелы, он понимает, что лучший способ избежать ранения – это уклониться от удара. Данный Талант отвечает за способность вашего персонажа избегать направленных на него атак.

• **Начинающий:** Вы знаете, что делать, если кто-то кричит “Ложись!”

•• **Опытный:** Вы знаете, когда лучше лежать лицом вниз.

••• **Компетентный:** Вы хорошо умеете уклоняться от ударов и пригибаться.

•••• **Эксперт:** Вас очень сложно ударить.

••••• **Мастер:** Вы можете уклоняться от пуль.

Владеют: Вышибалы, Преступники, Жители Гетто, Уличные Бойцы, Воины

Специализации: Уход из-под Удара, Нырки, Поиск Укрытия, Увертливость, Отход в Сторону

Эмпатия

Эмпатия является способностью определять чувства и ощущения других существ. Наблюдая за выражением лица, языком тела и голосом других людей, ваш персонаж воспринимает их общее настроение, включая эмоциональное состояние и мотивы. На высоких уровнях этого Таланта, ваш персонаж может даже определить, врет ли его собеседник или же нет. Успешное использование этого Таланта перед применением Убеждения, Запугивания

или Хитрости в отношении этого же человека уменьшает сложность последующих бросков на один пункт; неудача, в свою очередь, увеличивает эту сложность на один пункт.

- **Начинающий:** Вы являетесь чувствительным и понимающим человеком.
- •• **Опытный:** Вы замечаете чувства, которые другие люди стараются скрыть.
- ••• **Компетентный:** Вам на удивление хорошо удается разбираться в мотивах других людей..
- •••• **Эксперт:** Вы особенно восприимчивы к лжи и едва заметным эмоциям.
- ••••• **Мастер:** Вы читаете души людей так, если бы это были открытые книги.

Владеют: Актеры, Попрошайки, Медиумы, Родители, Фокусники, Психологи, Учителя

Специализации: Желания, Эмоции, Страхи, Ложь, Наследия, Любовные Связи, Мотивы

Запугивание

Искусство запугивания может принимать множество форм, начиная едва заметными угрозами и заканчивая откровенным физическим насилием. Выбор метода зависит от времени, места и участников данной сцены. Персонажи, обладающим этим талантом, знают, как получить у других то, что им нужно.

- **Начинающий:** Вы можете смутить среднестатистического обывателя.
- •• **Опытный:** Иногда вы можете выиграть схватку взглядов.
- ••• **Компетентный:** У вас очень неприятный взгляд.
- •••• **Эксперт:** Вы хуже армейского сержанта.
- ••••• **Мастер:** Вы пугаете даже красных шапок.

Владеют: Бизнесмены, Вышибалы, Полицейские, Детективы, Аристократы, Воины

Специализации: Политическое Запугивание, Социальное Запугивание, “Взгляд”, Завуалированные Угрозы, Оскорбление

Проницательность

Проницательность представляет собой волшебное зрение, способность ощущать Гламур в любой его форме, независимо от того, является ли он химерой, подменышем или фригольдом. Кроме всего прочего, этот Талант позволяет подменышу узнавать других подменышей, которые погрузились в Туманы или пока еще не завершили свой Кризалис, определять приблизительную силу химеры и находить фригольды и троды.

- **Начинающий:** Гламур касается вас и вы можете видеть могучих химер.
- •• **Опытный:** Вы с легкостью можете обнаруживать фригольды.
- ••• **Компетентный:** Вы опознаете “спящих” подменышей.
- •••• **Эксперт:** Вы можете заметить даже наименьшие следы Гламура.
- ••••• **Мастер:** Вы чувствуете Гламур даже на огромных расстояниях.

Владеют: Некоторые Могущественные Химеры, Сумасшедшие, Маленькие Дети, Подменыши, Некоторые Кинэйны

Специализации: Колдовство, Химера, Подменыши, Зачарования, Троды

Убеждение

Эта Черта представляет способность вашего персонажа доказывать правильность его

подхода и мышления. Он может добиваться этого с помощью едва заметного ментального и эмоционального воздействия, или же благодаря неприкрытой лести, воззваниям или мольбам. Люди, обладающие высоким Убеждением, часто оказываются прирожденными лидерами и адвокатами.

- **Начинающий:** Приложив некоторые усилия вы можете быть достаточно убедительным.
- •• **Опытный:** Вы можете замечать слабые места в утверждениях других людей.
- ••• **Компетентный:** Профессиональный спорщик, вы всегда оказываетесь на высоте.
- •••• **Эксперт:** Вы можете заставить других людей испытывать печаль в том случае, если они просто не соглашаются с вами.
- ••••• **Мастер:** Вы можете сказать "Прыгайте" и окружающие спросят только "Как высоко?".

Владеют: Бизнесмены, Демагоги, Ораторы, Политики, Революционеры, Медиумы

Специализации: Эмоциональное Воззвание, Красивая Ложь, Вина, Логика, Симпатия, Игра Слов

Знание Улиц

Улицы могут быть очень важным источником информации, помощи и денег, но их культура и правила поведения являются такими же сложными, как и правила поведения при королевских дворах. Этот Талант определяет то, насколько хорошо ваш персонаж разбирается в местных источниках слухов, уличном жаргоне и уличном этикете. Он так же определяет его статус среди наименее приличных социальных элементов, и определяет не только то, насколько хорошо ваш герой может выживать

на улицах, но и то, насколько он может преуспевать на них.

- **Начинающий:** Вы знаете, кто и что продает, начиная наркотиками и заканчивая контрабандой.
- •• **Опытный:** К вам относятся, как к члену одной из банд.
- ••• **Компетентный:** Вы являетесь достаточно известным на улицах человеком.
- •••• **Эксперт:** Вас уважают, вас защищают, вам верят, и вас боятся на улицах.
- ••••• **Мастер:** Вы знаете, что случилось, кто это сделал, и где они спрятали добычу.

Владеют: Бармены, Букмекеры, Преступники, Детективы, Члены Банд, Бездомные

Специализации: Запретные Товары, Подпольная Торговля, Информация, Знание Района, Банды

Хитрость

Эта Черта определяет способность вашего персонажа скрывать его мотивы и чувства. Более того, она так же позволяет ему проникать в мотивации других людей и использовать их собственные планы против них. Хитрость представляет собой тонкое искусства лжи, обмана и искусного манипулирования. Персонажи, владеющие этим Талантом, знают, как использовать свои актерские способности для воздействия на различные ситуации, и умеют избегать недовольства других людей, причем делают это так что те даже не замечают, что ими манипулируют.

- **Начинающий:** Вас довольно редко ловят на лжи.
- •• **Опытный:** Тактика отвлечения внимания является вашей второй природой.
- ••• **Компетентный:** Вы вполне можете скрыть истину, не обращаясь ко лжи.
- •••• **Эксперт:** Вы можете плести запутанные интриги и манипулировать другими.
- ••••• **Мастер:** Вы с легкостью обманываете других людей.

Владеют: Жиголо, Маниакальные Лжецы, Мошенники, Юристы, Политики, Шпионы

Специализации: Отвлечение Внимания, Обман, Невинная Ложь, Искушение

Другие Таланты: Изящные Искусства, Остроумие, Дипломатия, Предсказание Судьбы, Обучение, Допрос, Интриги, Интуиция, Мимикрия, Воровство, Соблазнение, Манеры, Чревовещание

Навыки

Навыки являются Способностями, которые ваш персонаж изучает под руководством кого-то другого. Для их постижения требуются специальные занятия и тренировки. Если ваш персонаж хочет совершить что-то с помощью навыка, в котором у него нет точек, вы можете сделать бросок, количество кубиков в котором будет равняться количеству точек в соответствующем Атрибуте, но со сложностью, увеличенной на один пункт. Недостаток опыта и умения уменьшает вероятность успешного совершения того или иного действия.

Ремесла

Этот Навык отвечает за ваши познания в таких областях, как работа по дереву, работа с кожей, выдувка стекла и ювелирное дело. С помощью этого Навыка, ваш персонаж может создавать как произведения искусства, так и предметы первой необходимости, из самых различных материалов. Качество этих вещей зависит от количества успехов, полученных в

результате соответствующих бросков. Персонажи, взявшие себе этот Навык, должны выбрать определенную специализацию после достижения уровня Эксперт.

- **Начинающий:** Вам известны основы и вы можете даже сделать нечто рабочее.
- •• **Опытный:** Вы можете придать своим произведениям некий персональный шарм.
- ••• **Компетентный:** Вас почитают другие ремесленники.
- •••• **Эксперт:** Вы создаете вещи, которые становятся шедеврами и со временем только растут в цене.
- ••••• **Мастер:** В своей области вы являетесь кем-то наподобие Микеланджело.

Владеют: Творцы, Ремесленники, Разработчики, Изобретатели

Специализации: Плотничное Дело, Работа с Кожей, Механика, Гончарство, Скульптура, Резьба по Дереву, Шитье

Вождение

Навык Вождения отражает умение вашего персонажа обращаться с автомобилями, хотя он и не отвечает за все наземные средства передвижения. Рассказчик может увеличивать или уменьшать сложность бросков, в зависимости от того, насколько опытен ваш персонаж с тем или иным видом автомобиля. Навык Вождения так же подразумевает наличие у вашего персонажа водительской лицензии, хотя это и необязательно. На более высоких уровнях, вы можете попытаться избежать слежки (если вы знаете о её присутствии) и даже попытаться совершить несколько трюков.

- **Начинающий:** Вы знакомы с автоматической коробкой передач.
- •• **Опытный:** Как ни странно, но вы даже умеете переключать передачи.
- ••• **Компетентный:** Вы являетесь профессиональным дальнобойщиком или водителем.
- •••• **Эксперт:** Вы являетесь профессиональным гонщиком.
- ••••• **Мастер:** Вы являетесь каскадером, специализирующимся на автомобилях.

Владеют: Водители Автобусов, Водители, Полицейские, Наркокурьеры, Таксисты, Дальнобойщики

Специализации: Повороты, Зигзаги, Скорость, Трюки, Неожиданные Остановки, Движение

Этикет

В различных социальных и придворных ситуациях, Этикет может сыграть ключевую роль в поддержании хороших отношений с теми, кто вас окружает. Этот Навык определяет, насколько хорошие у вашего персонажа манеры, как хорошо он чувствует себя при дворе, и насколько качественно ему удается выполнять его социальные функции. Этикет используется для успешного обращения к барону, более или менее спокойного общения с красными шапками и выбора соответствующей вилки во время благотворительного обеда.

- **Начинающий:** Вы знаете, когда лучше промолчать.
- •• **Опытный:** Вы способны вести себя прилично большую часть времени.
- ••• **Компетентный:** Вы редко допускаете какую-либо ошибку.
- •••• **Эксперт:** Вы ведете себя исключительно изящно.

••••• **Мастер:** В один и тот же вечер вы можете попить чаю с Высоким Королем Давидом, а затем отправиться шататься по барам с красными шапками.

Владеют: Придворные, Дипломаты, Руководители, Богачи, Аристократы, Непрофессионалы

Специализации: Деловой Этикет, Высшее Общество, Определенный Кит (Эшу, Ши и так далее), Благой или Неблагой Двор

Огнестрельное Оружие

Наличие Навыка Огнестрельное Оружие означает, что вы обладаете широкими познаниями во всем стрелковом оружии, начиная Кольтом 22 и заканчивая пистолетом-пулеметом Инграм Мак-10. Однако, этот Навык не отвечает за тяжелую артиллерию. При этом, хорошие познания в Огнестрельном Оружии позволяют вам хорошо заботиться об оружии и, в случае необходимости, чинить его.

• **Начинающий:** Достаточно неплохо – вам даже дали несколько уроков.

•• **Опытный:** Вы являетесь энтузиастом-любителем, который регулярно практикуется в стрельбе.

••• **Компетентный:** Вы выиграли несколько стрелковых турниров.

•••• **Эксперт:** Вы являетесь профессионалом, спокойным и уверенным в себе.

••••• **Мастер:** Вас можно назвать снайпером

Владеют: Полицейские, Преступники, Детективы, Члены Банд, Охотники

Специализации: Быстрая Перезарядка, Пулеметы, Пистолеты, Быстрое Выхватывание, Ружья

Лидерство

Этот Навык отвечает за умение вашего персонажа организовывать и направлять других людей. Он определяет, насколько сильны его врожденные лидерские способности, а так же силу ауры властности, окружающей его. В Навыке Лидерства сочетаются природные качества и умение использовать самые важные для лидеров качества: убедительность, уверенность и решительность.

• **Начинающий:** Вы можете возглавлять небольшие группы.

•• **Опытный:** Вы являетесь очень убедительной и сильной личностью.

••• **Компетентный:** Вы можете руководить очень разными людьми.

•••• **Эксперт:** Вы являетесь прирожденным лидером, который без особого труда привлекает к себе множество последователей.

••••• **Мастер:** Вы являетесь народным лидером, обладающим огромным влиянием.

Владеют: Полицейские, Лидеры Банд, Руководители, Армейские Офицеры, Аристократы, Тренеры

Специализации: Команды, Диктаторство, Дружественное Лидерство, Армейское Лидерство, Аристократическое Лидерство, Ораторское Искусство

Фехтование

Умение использовать оружие ценится в Мире Тьмы очень высоко. Наличие этого Навыка позволяет вашему персонажу использовать ручное оружие. Примерами подобного вооружения могут послужить ножи, саи, дубинки, тонфа и мечи. Хотя Фехтование считается в мире смертных пережитком прошлого, и объясняется это тем, что на Земле теперь правит огнестрельное оружие, для владения

большей частью химерического вооружения, вам понадобится знакомство с этим навыком.

- **Начинающий:** Вам известны основы, но ваш учитель до сих пор с легкостью побеждает вас.
- •• **Опытный:** Вы обладаете подготовкой, которой не постыдился бы любой воин или рыцаря.
- ••• **Компетентный:** Вы можете достаточно успешно защищаться от атак лучших воинов Грезы.
- •••• **Эксперт:** Вы являетесь достойным противником; даже тролли испытывают к вам уважением.
- ••••• **Мастер:** Клинок в ваших руках представляет смертельную опасность; даже драконы боятся вас.

Владеют: Полицейские, Фехтовальщики, Любители Боевых Искусств, Рыцари, Аристократы, Грабители

Специализации: Топор, Дубинка, Обезоруживание, Ножи, Рапиры, Мечи, Посохи, Вспомогательное Оружие (Сковородки, "Розочки" и так далее).

Актерство

Данный Навык отвечает за различные формы артистической деятельности, начиная декламированием, и заканчивая повествованием. Он предполагает, что у персонажа есть необходимые ему базовые познания и определенный талант в избранной им области. Навык Актерства не только определяет мастерство и талантливость вашего персонажа, но и отвечает за умение держаться на сцене и привлекать внимание аудитории, что является достаточно расплывчатым, хотя и, безусловно, важным качеством. Он так же предоставляет определенные познания в технической стороне избранного вами искусства, а так же знакомит вас с выдающимися личностями, занимавшимися им до вас. Персонажи, взявшие себе этот Навык, должны выбрать определенную специализацию после достижения уровня Эксперт.

- **Начинающий:** Будучи аматором, вы все еще несколько нервничаете на сцене.
- •• **Опытный:** Будучи прирожденным актером, вы просто отдыхаете, выступая перед публикой.
- ••• **Компетентный:** Вы знаете, как привлечь внимание зрителей.
- •••• **Эксперт:** Вы являетесь артистом с мировым именем.
- ••••• **Мастер:** Вы можете стать следующим Элвисом, Моцартом или Кларком Гейблом.

Владеют: Актеры, Комедианты, Мимы, Музыканты, Рассказчики, Певцы

Специализации: Актерство, Очарование Публики, Вызов Эмоций, Инструмент (определенный), Повествование, Вокал

Безопасность

С помощью навыка Безопасности ваш персонаж может использовать инструменты и технологии, необходимые для взлома замков и сейфов, угона автомобилей, а так же разработки и обезвреживания сигнализации. Вы можете использовать свои знания в преступных целях, или же для того, чтобы предотвращать или расследовать преступления. Чем больше точек имеет ваш персонаж в этом навыке, тем сложнее системы, с которыми он может работать.

- **Начинающий:** Вы можете совершить примитивный взлом.
- •• **Опытный:** Вы знаете, как угонять автомобили.
- ••• **Компетентный:** Вы можете разработать или обезвредить обычную сигнализацию.

•••• **Эксперт:** Взломщик сейфов, которому нипочем лазерные защиты и видеокамеры.

••••• **Мастер:** Форт Нокс был неприступным...

Владеют: Полицейские, Преступники, Детективы, Слесари, Специалисты по безопасности

Специализации: Разработка, Электроника, Быстрый Взлом, Работа с проводами, Безопасный взлом

Маскировка

Маскировка отображает способность вашего персонажа незаметно передвигаться и прятаться. Определенные модификаторы ситуации могут применяться Рассказчиком, и сложность бросков Маскировки часто определяется значением Восприятия существа, от которого пытается скрыться персонаж.

• **Начинающий:** Вы можете укрыться в темноте.

•• **Опытный:** Вы можете укрыться в тенях.

••• **Компетентный:** Вы можете бесшумно пройти по ковру.

•••• **Эксперт:** Вы можете бесшумно пройти по сухим листьям.

••••• **Мастер:** Вы можете укрыться практически повсюду.

Владеют: Убийцы, Преступники, Охотники, Репортеры, Шпионы

Специализации: Город, В Толпах, Следовать, Скрываться, Глушь

Выживание

Этот Навык отвечает за способность вашего персонажа выживать в незнакомом или опасном окружении. С ним связаны умения

находить укрытие, пищу, охотиться и защищать себя от обычных хищников и природных опасностей. Кроме того, Навык Выживания отвечает за умение читать следы и выбирать наиболее безопасный путь. Взяв четыре точки в этом Навыке, персонаж должен выбрать себе специализацию.

- **Начинающий:** Будучи хорошим бойскаутом вы можете пережить пятимильную прогулку.
- •• **Опытный:** Вы можете найти применение самым различным дарам природы.
- ••• **Компетентный:** Вы можете быстро адаптироваться к окружающей среде.
- •••• **Эксперт:** Вы чувствуете себя, как дома, практически во всех условиях.
- ••••• **Мастер:** Практически невозможно представить ситуацию, в которой вы вспотели бы или проголодались.

Владеют: Исследователи, Охотники, Странники, Дикари, Воины

Специализации: Север, Город, Лес, Охота, Джунгли, Поиск Пищи, Чтение Следов

Другие Навыки: Знание Животных, Стрельба из Лука, Пивоварение, Альпинизм, Умение Готовить, Притворство, Электроника, Эскапология, Сокольничество, Первая Помощь, Азартные Игры, Гипноз, Воровство, Пилотирование, Психоанализ, Ремонт, Верховая Езда, Ловкость Рук, Метание, Пытки, Ловушки

Познания

Во многом будучи теоретическими, Познания представляют все то, что ваш персонаж узнает с помощью обучения и занятий, часто затрачивая на это целые годы. Большая их часть связана с профессиями, и, скорее всего, отвечает смертной профессии, которой владеет ваш подменыш. Познания требуют активного использования не физических, а ментальных способностей. Если у вас нет точек в том или ином Познании, то вы не можете использовать его. Единственным исключением являются те случаи, когда Рассказчик считает, что действие связано с наиболее распространенной информацией, которой обладает большая часть обитателей Мира Тьмы.

Компьютер

Ваш персонаж знает, как использовать, а то и программировать компьютер. Более высокие уровни этого познания включают знания методов разработки и создания компьютерной системы, как впрочем и умелого хакерства. Любое сознательное использование компьютера требует наличия данного Познания.

- **Ученик:** Вы можете запустить компьютерную игру.
- •• **Студент:** Вы можете использовать стандартные программы и входить в сеть Интернет.
- ••• **Кандидат:** Вы являетесь умелым программистом или разработчиком.
- •••• **Доктор:** Вы являетесь опытным хакером, которому известны все входы и выходы большинства компьютерных систем.
- ••••• **Профессор:** Возможно вам удастся создать искусственный интеллект.

Владеют: Хакеры, Персонал Офисов, Программисты, Студенты

Специализации: Компьютерная Графика, Хакерство, Программирование, Получение Данных

Загадки

Это Познание отображает умение вашего персонажа объединять кусочки головоломок

и запоминать информацию, необходимую для решения различных проблем. Оно помогает вам решать загадки, которые загадывает вам Рассказчик. Загадки необходимы для обнаружения тайных путей, понимания различных видов эзотерического знания и разгадывания загадок мистических стражей.

- **Ученик:** Вы можете решить простенькую загадку.
- •• **Студент:** Вы можете предсказать исход запутанного детектива.
- ••• **Кандидат:** Вы можете собрать кубик Рубика за час.
- •••• **Доктор:** Вы можете найти три правильных ответа на каждую загадку.
- ••••• **Профессор:** Вы можете понять самые глубокие тайны жизни и вселенной.

Владеют: Любители Кроссвордов, Детективы, Игроки, Мистики, Приверженцы Дзен-Буддизма

Специализации: Криминальные Загадки, Криптография, Жизнь, Головоломки, Устные Загадки, Зрительные Загадки

Гримуары

Это знание представляет понимание персонажем магии и знаний фэйри. Его можно использовать во время принесения клятв или создании зачарований или даже для сотворения новых Искусств. Гримуары позволяют вашему персонажу осознать глубинную суть всех вещей, связанных с Грезой.

- **Ученик:** Вы способны уловить только наиболее простые принципы магии фэйри.
- •• **Студент:** Вы можете отличить одну разновидность колдовства от другой.
- ••• **Кандидат:** Вы понимаете внутреннюю суть действия Гламура.
- •••• **Доктор:** Вы вполне можете обнаружить забытые Искусства.
- ••••• **Профессор:** Вам известны самые древние тайны Грезы.

Владеют: Ученые, Чародеи, Короли и Королевы Подменышей

Специализации: Клятвы, Колдовство, Зачарование, Гламур, Греза

Расследование

Всякий раз, когда ваш персонаж ищет пропавшего родственника или исследует место преступления, это Познание помогает ему обнаруживать потенциальные улики, а так же подбирать методы, которые помогут ему получить нужную информацию. Кроме того, сюда относится умение опрашивать свидетелей, проводить необходимые анализы и выделять определенные закономерности преступлений.

- **Ученик:** Вы являетесь начинающим детективом.
- •• **Студент:** Вы являетесь офицером полиции.
- ••• **Кандидат:** Вы являетесь частным детективом.
- •••• **Доктор:** Вы могли бы пристыдить Малдера и Скалли.
- ••••• **Профессор:** Вы могли бы удивить самого Шерлока Холмса.

Владеют: Детективы, Агенты Налоговых Служб, Разведчики, Репортеры

Специализации: Криминальная Психология, Исследование Документов, Медэкспертиза, Серийные Убийцы, Выслеживание

Правоведение

Эта Черта отвечает за ваше знание юриспруденции, юридических прав и терминов.

Высокий уровень Правоведения еще не дает персонажу возможности выполнять обязанности юриста. Многие преступники и присяжные хорошо знакомы с судебной системой, что может объясняться соответствующим самообразованием или же личным опытом.

- **Ученик:** Вы обладаете определенными практическими знаниями, или же смотрели канал “Суд TV”.
- •• **Студент:** Вы изучали юриспруденцию или же привыкли часто бывать в суде.
- ••• **Кандидат:** Вы являетесь профессиональным юристом, или же занимались серьезными изысканиями в этой области.
- •••• **Доктор:** Вы можете выполнять обязанности судьи.
- ••••• **Профессор:** Вы должны будете занять следующее вакантное место в Верховном Суде.

Владеют: Полицейские, Судебные Клерки, Преступники, Детективы, Юристы

Специализации: Законы и Обычаи Китэйнов, Придворное Право, Контракты, Криминальное Право, Защита в Суде, Разводы, Судебные Разбирательства, Процедура Расследования, Обвинения

Лингвистика

Если вы хотите обладать знанием каких-либо языков, помимо вашего родного, вы должны взять их с помощью этого Познания. Каждый новый уровень в Лингвистике позволяет вашему персонажу овладеть еще одним языком. Это Познание так же предоставляет общее понимание лингвистики и структуры языка. С помощью Лингвистики персонаж может попытаться определить акцент своего собеседника, или даже читать по губам.

- **Ученик:** Вы можете говорить на одном дополнительном языке.

•• **Студент:** Вы можете говорить на двух дополнительных языках.

••• **Кандидат:** Вы можете говорить на трех дополнительных языках.

•••• **Доктор:** Вы можете говорить на четырех дополнительных языках.

••••• **Профессор:** Вы можете говорить на пяти дополнительных языках.

Владеют: Дипломаты, Переводчики, Ученые, Путешественники

Специализации: Неприличные Слова, Дипломатия, Отсутствие Акцента, Сленг, Технические Термины

Знания

Все сверхъестественные обитатели Мира Тьмы обладают своими собственными секретами, тщательно скрываемыми от всех остальных. Знания отвечают за наличие у вашего персонажа информации относительно некой "скрытой" субкультуры или организации, подобной Сородичам, Гару или Магам.

Когда вы берете это Познание, вы должны определить, на какой именно субкультуре вы специализируетесь. Вы можете брать Знания столько раз, сколько захотите. К примеру, Знания о Магах и Знания о Сородичах считаются двумя различными Чертам, каждая из которых считается отдельным Познанием. Схожим образом, то, что вы знаете что-то о магах, еще не означает того, что вам известно нечто о вампирах; каждое Знание необходимо приобретать по отдельности.

Нижи приведен перечень вариантов, из которых вы можете выбирать ваши Знания. Естественно, что это неполный список, и только ваш Рассказчик может принять окончательное решение относительно того, какую разновидность этого Познания вы можете взять, а какую нет. Знания о Подменышах дают вашему персонажу специфическую информацию об истории фэйри. Знания о Грезе предоставляют вам понимание Грезы, её возможностей и географии. Общие Оккультные Знания обеспечивают вас информацией, связанной с культами смертных, религиозными церемониями и мистическими учениями, подобными вуду, черной магии и мистицизму.

• **Ученик:** Вы обладаете сомнительной и обрывочной информацией.

•• **Студент:** Вы уверены в своих знаниях…но другие могут поддавать их сомнению.

••• **Кандидат:** Вам известны некоторые факты и конкретные детали.

•••• **Доктор:** Вам известны вещи, которые вам, в принципе, не следовало бы знать.

••••• **Профессор:** Будучи экспертом, вы вызываете определенное беспокойство у тех, с кем связано это Познание.

Владеют: Менторы, Мистики, Ученые, Шпионы

Специализации: Подменыши, Даунтэйны, Греза, Гару, Общие Оккультные Знания, Маги, Духи, Вампиры

Медицина

Медицина определяет ваши познания в области человеческого тела и того, как можно его исцелять. К этому Познанию так же относится понимание строения и функций различных органов, использование медицинских средств, а так же диагностика и лечение болезней. Существует множество методов воздействия на пациентов, включая акупунктуру, ароматерапию, гомеопатию, хиропрактику, медицинский гербализм и стандартные медицинские практики. Персонаж может специализироваться в любой из этих областей или же попытаться добиться понимания значительного количества методов лечения. Это Познание так же влияет на опыт работы с фармацевтикой.

• **Ученик:** Вы можете оказать первую помощь и знаете несколько техник снятия стресса.

•• **Студент:** Вы можете выполнять обязанности фельдшера.

••• **Кандидат:** Будучи профессиональным врачом, вы можете ставить диагнозы и лечить.

•••• **Доктор:** Вы являетесь медицинским специалистом, например, хирургом.

••••• **Профессор:** Вы обладаете выдающимися целительными способностями.

Владеют: Врачи, Фанатики Здоровой Пищи, Ипохондрики, Люди Нового Века, Медсестры, Фельдшеры, Фармацевты

Специализации: Врачебный Такт, Болезни, Несчастные Случаи, Гомеопатия, Нейрохирургия, Фармацевтика

Политика

Понимание политики Китэйнов является исключительно важным для каждого подменыша, который принимает участие в придворных интригах. Это познание представляет собой знания в области политической структуры подменышей, включая знание того, кто в данный момент находится у власти, и как этот человек попал туда. Оно так же связано с политикой смертных и может оказаться очень полезным при работе с земными властями.

• **Ученик:** Вы являетесь частным или случайным наблюдателем.

•• **Студент:** Вы являетесь сплетником или начинающим политологом.

••• **Кандидат:** Вы являетесь активистом или одним из городских политиков.

•••• **Доктор:** Вы являетесь советником барона или заседаете в Сенате.

••••• **Профессор:** Вы являетесь придворным историком; Макиавелли восхищался бы вами.

Владеют: Куртизанки, Юристы, Лоббисты, Политики, Революционеры

Специализации: Город, Конгресс, Геральдика, Окрестности, Благой Двор, Неблагой Двор

Наука

Это Познание определяет знание вашим персонажем базовых научных дисциплин: физики, химии, ботаники, биологии, геологии, астрономии и других. Кроме того, оно отвечает за вашу способность использовать свои научные знания для изготовления различных предметов. Базовая специализация во всех областях идет в том случае, если у персонажа от 1 до 3 точек в этом Познании. Если ваш персонаж берет четыре точки в Науке, то он должен специализироваться в той или иной области.

• **Ученик:** Вы можете делать дымовые гранаты с помощью базового химического набора.

•• **Студент:** Вы понимаете основные теории и методы применения науки.

••• **Кандидат:** Вы можете преподавать научные дисциплины в высшей школе.

•••• **Доктор:** Когда-нибудь вы можете получить Нобелевскую Премию.

••••• **Профессор:** Вы можете заткнуть за пояс Альберта Эйнштейна.

Владеют: Инженеры, Изобретатели, Летчики, Исследователи, Техники

Специализации: Астрономия, Биология, Химия, Инженерное Дело, Ядерная Физика, Теория Относительности

Другие Познания: Алхимия, Геоморфология, Искусства, Астрология, Бюрократия,

Косметология, Демолитика, Финансы, Генеалогия, География, История, Журналистика, Литература, Военное Дело, Философия, Яды, Психология, Кинетическая Речь, Таксидермия, Театр, Теология

Дополнения

Эти Черты описывают особые преимущества, которые ваш персонаж получает благодаря его окружению, включая контакты, влияние и имущество. Вместо того, чтобы случайным образом раскидать точки в те Дополнения, которые кажутся вам наиболее полезными, задумайтесь над тем, как ваш персонаж обзавелся той или иной вещью. Это поможет вам прописать ваш образ, а так же создать более интересную и подробную предысторию для игры.

Вы можете использовать Дополнения вашего персонажа для того, чтобы получать информацию, необходимые ресурсы или расположение других персонажей. Некоторые из них могут пробрасываться в комбинации с определенным Атрибутом для определения успешности определенных действий, подобных принуждению другого подменыша к выполнению ваших приказов (Манипулирование + Титул) или получению важной информации (Харизма + Контакты).

Химера

Этот Дополнение отвечает как за химерические предметы, так и за химерических спутников, которыми может обладать персонаж. Приобретая это Дополнение, персонаж должен указать на своем листе персонажа, что именно он хочет получить. Ему просто нужно написать в нужной графе Химерический Спутник или Химерический Предмет. Персонажи, которые берут это Дополнение и в том, и в том виде, могут в обоих случаях вложить в эту Черту до пяти точек.

Химерические Предметы:

Каждый подменыш инстинктивно создает химерические одежды после того, как

завершает свой Кризалис. Любые другие химерические предметы должны приобретаться с помощью этого Дополнения. Уровень Химеры определяет, какими именно химерическими предметами может обладать ваш персонаж.

- **Базовый:** Вы обладаете обычным химерическим предметом.
- •• **Незначительный:** Вы обладаете химерическим предметом, предоставляющим определенные преимущества.
- ••• **Полезный:** Вы обладаете полезным химерическим предметом.
- •••• **Значительный:** Вы обладаете могучим химерическим предметом.
- ••••• **Невероятный:** Вы обладаете химерическим предметом легендарной мощи.

Химерические Спутники:

Спутники являются живыми химерами, которые могли возникнуть как в результате влияния подсознания подменыша на Грезу, так и в следствии сознательного использования Гламура. Игроки должны посоветоваться со своими Рассказчиком относительно того какие разновидности Спутников они могут взять. Игроки так же должны помнить о том, что Спутники более высоких уровней обладают своим собственным разумом и характером, которые, время от времени, могут конфликтовать с целями персонажа. Количество точек в этом Дополнении определяет, сколько пунктов будет у игрока для создания его спутника (более подробно правила создания химер описаны в **Главе Седьмой: Системы Гламура**).

- **Базовый:** Вас сопровождает простое химерическое существо (10 пунктов).
  Пример: Нечто напоминающее пудинг, неприятно пузырящееся у вас на плече, шарик света, летающий вокруг вашей головы, тряпичная кукла, которую зовут Боб, и которая привыкла спать в вашем кармане.
- •• **Незначительный:** Вы обладает наполовину разумным химерическим спутником, который умеет говорить и обладает собственной личностью (15 пунктов).
  Пример: Небольшой дракон, покрытый драгоценными камнями и обладающий определенными проблемами с выдыханием дыма, гигантский плюшевый мишка с бруклинским акцентом или говорящий лунный кот.
- ••• **Полезный:** Вы обладаете химерическим спутником, который может достаточно неплохо говорить, и который обладает своим собственным разумом, что, чаще всего, вызывает у вас не радость, а раздражение (20 пунктов).
  Пример: Демон скорости, напоминающий химерическую спортивную машину, говорящий химерический хорек, который постоянно таскает блестящие предметы, или маленький зеленый чужой, который обнюхивает все, что видит.
- •••• **Значительный:** Вы обладает высокоинтеллектуальным химерическим спутником, который способен оказать вам огромную помощь (30 пунктов).
  Пример: Грифон, умеющий летать, единорог, который может появляться перед смертными, или филин, способный цитировать Шекспира и выполнять функции проводника по тродам.
- ••••• **Невероятный:** Вы обладаете химерическим спутником с быстрым и острым умом и выдающимися магическими способностями (50 пунктов).
  Пример: Древний джин, который может воздействовать как на Грезу, так и на реальный мир, или дракон предоставляющий советы на все случаи жизни.

Контакты

Ваш персонаж знает определенных людей, работающих в различных местах, к которым он может обратиться за нужной ему информацией и помощью. Дополнение Контакты определяет, несколько влиятельны эти люди, и с какой готовностью они окажут вам помощь. Значительные контакты обычно означают наличие друзей, на которых ваш персонаж может положиться, и с помощью которых может получить точную информацию. При создании вашего персонажа, вы должны описать ваши контакты максимально точно, включая профессию и область влияния.

Эта Черта так же предоставляет вашему персонажу большое количество незначительных контактов. Когда ваш персонаж хочет использовать свой незначительный контакт, используйте количество кубиков, равное количеству точек в этом Дополнении (базовая сложность 7). За каждый успех, ваш персонаж может связаться с одним незначительным контактом. После этого, он может попытаться подкупить или очаровать этого человека для того, чтобы получить то, что ему нужно.

- **Базовый:** Вы обладаете одним значительным контактом.
- •• **Незначительный:** Вы обладаете двумя значительными контактами.
- ••• **Полезный:** Вы обладаете тремя значительными контактами.
- •••• **Значительный:** Вы обладаете четырьмя значительными контактами.
- ••••• **Невероятный:** Вы обладаете пятью значительными контактами.

Мечтатели

Подменыши получают Гламур благодаря Мечтателям, которых они вдохновляют или встречают на своем пути. Это Дополнение предоставляет вашему персонажу определенное количество Мечтателей, известных вашему персонажу, у которых он может черпать Гламур. Эти Мечтатели могут использоваться для различных целей, хотя они не настолько верны и полезны, как ваша Свита (смотрите одноименное Дополнение ниже).

- **Базовый:** Вы черпаете Гламур у одного Мечтателя.
- •• **Незначительный:** Вы черпаете Гламур у двух Мечтателей.
- ••• **Полезный:** Вы черпаете Гламур у четырех Мечтателей.
- •••• **Значительный:** Вы черпаете Гламур у шести Мечтателей.
- ••••• **Невероятный:** Вы черпаете Гламур у восьми Мечтателей.

Владения

Ваш персонаж обладает фригольдом фэйри. Подобные фригольды очень высоко ценятся среди Китэйнов, и вам может понадобиться немало времени для того, чтобы защищать его от различных незваных гостей и жадных подменышей. Большая часть фригольдов управляется аристократами, хотя некоторые владения принадлежат исключительно простолюдинам. В редких случаях, фригольд может быть скрыт в личных целях каким-то одним подменышем, но если аристократы обнаружат его, то, скорее всего, они попытаются забрать его себе.

Количество точек в этом Дополнении определяет не только размер фригольда, но и количество Гламура, которое вы сможете получать благодаря ему каждый день.

- **Базовый:** Вы отвечаете за незначительный фригольд, который производит всего один пункт Гламура.
- •• **Незначительный:** Вы владеете маленьким фригольдом, который производит два пункта Гламура.

••• **Полезный:** Вы отвечаете за средних размеров фригольд, который производит три пункта Гламура.

•••• **Значительный:** Вы обладаете большим фригольдом, который производит четыре пункта Гламура.

••••• **Невероятный:** Вы отвечаете за огромный фригольд, который производит пять пунктов Гламура.

Ментор

Подменыши привыкли помогать друг другу, обучая и защищая тех, кто недавно завершил свой Кризалис. Отношения между подменышем и его учителем часто становятся очень близкими. Кроме того, ментор может выступать в качестве бесценного источника информации относительно всего, что касается общества подменышей.

Менторы часто защищают своих учеников от опасности и информируют их об их правах и возможностях. Тем не менее, ментор может ожидать определенной помощи от своего ученика в обмен на предоставляемую ему информацию и услуги. Помощь может варьироваться от уборки особняка ментора до защиты долины фэйри от Неблагих красных шапок.

• **Базовый:** Вашему ментору известно очень немногое.

•• **Незначительный:** Ваш ментор обладает пускай незначительными, но все равно достаточно ценными познаниями.

••• **Полезный:** Вашему ментору известны важные секреты.

•••• **Значительный:** Ваш ментор обладает просто поразительными знаниями.

••••• **Невероятный:** Если вашему ментору что-то неизвестно, то вряд ли это известно вообще кому-либо.

Память

Память отвечает за связь вашего персонажа с Грезой и его подсознательное понимание фей. Большая часть Китэйнов помнит очень немногое о своей истинной сущности или своих прошлых жизнях. Тем не менее, подменыши, обладающие высоким уровнем Памяти, все еще сохраняют определенные воспоминания о прошлых днях, или испытывают периодические проблески своих прошлых жизней.

Всякий раз, когда персонаж сталкивается с подменышами или другими порождениями Грезы, сделайте бросок, количество кубиков которого будет равняться значению его Памяти. Количество успехов прибавляется в виде дополнительных кубиков к броскам Этикета при общении с этим существом или персоной. Кроме того, количество успехов так же определяет, насколько хорошо персонаж понимает неписаные законы общества фэйри и Грезы. В последнем случае, Рассказчик может предложить игроку несколько вариантов того, как бы его персонаж мог поступить в том или ином случае.

• **Базовый:** Вы помните отрывочные частички информации, которые всплывают у вас в памяти при определенных событиях или других напоминаниях.

•• **Незначительный:** Вы можете получить достаточно понятную информацию в результате своих озарений.

••• **Полезный:** Вы получаете доступ к весьма ценным познаниям; время от времени вы сталкиваетесь с очень яркими воспоминаниями, которые предоставляют вам полезную информацию без каких-либо напоминаний.

•••• **Значительный:** Вы можете вспоминать важную информацию, включая важные события из ваших прошлых жизней.

••••• **Невероятный:** Вам доступна невообразимо ценная информация, включая большие части ваших прошлых жизней, а то и вашу полную биографию.

Ресурсы

Дополнение Ресурсы отвечает за финансовые ресурсы вашего персонажа или доступ к различным фондам. Ресурсы не всегда измеряются количеством наличных – это так же могут быть различные предметы, которые персонаж может продать и получить за это деньги. Тем не менее, на это могут потребоваться недели, а то и месяцы, в зависимости от того, сколько вещей необходимо продать.

Это Дополнение так же определяет ежемесячный доход вашего персонажа. Ваш Рассказчик может попросить вас указать источник вашего дохода, так как он вполне может "пересохнуть" в ходе хроники.

• **Базовый:** У вас есть небольшие сбережения, квартира и мотоцикл. (Общая стоимость имущества: $ 1,000 — Доход: $500/месяц)

•• **Незначительный:** У вас есть квартира или кондоминиум и надежное средство передвижения. (Общая стоимость имущества: $8,000 — Доход: $1,200/месяц).

••• **Полезный:** У вас есть достаточно большие сбережения, собственный дом и хорошая машина. (Общая стоимость имущества: $50,000 — Доход: $3,000/месяц).

•••• **Значительный:** Вы довольно хорошо обеспечены и можете владеть большим домом или слегка потрепанным особняком и новой машиной. (Общая стоимость имущества: $500,000 — Доход: $9,000/месяц).

••••• **Невероятный:** Вы являетесь миллионером. (Общая стоимость имущества: $5,000,000 — Доход: $30,000/месяц).

Свита

Вашему персонажу подчиняется один или несколько зачарованных людей или слуг. Эта Свита подчиняется вашему персонажу и находится в полной его власти, что объясняется умелым зачарованием или каким-либо другим методом контроля. В большинстве своем они хранят ему верность, хотя, в случае плохого обращения, могут все же предать его.

Члены свиты подменыша не являются идеальными. Вы должны подробно прописать каждого из них, включая и их слабости. К примеру, один из членов свиты может быть очень верным, но не очень умелым. Другой может оказаться исключительно могущественным, но при этом и весьма независимым. Предполагается, что члены свиты являются полноценными персонажами. Поэтому обращаться с ними следует должным образом.

- **Базовый:** Ваша свита состоит из одного человека.
- •• **Незначительный:** Ваша свита состоит из двух человек.
- ••• **Полезный:** Ваша свита состоит из четырех человек.
- •••• **Значительный:** Ваша свита состоит из шести человек.
- ••••• **Невероятный:** Ваша свита состоит из десяти человек.

Титул

Эта Черта определяет положение вашего персонажа в обществе подменышей. Не у всех Китэйнов есть титул; фактически, очень немногие фэйри достигают статуса рыцаря, если вообще получают титул. Это Дополнение предоставляет вашему персонажу не так уж много реальной власти, а, скорее, обеспечивает его источником социального влияния. Владения, земли, которые предоставляются аристократу, должны определяться с помощью отдельного Дополнения Владения, и, вполне возможна ситуация, когда барон или даже герцог вообще не будут иметь земли.

Обычно только Ши обладают подобными титулами, хотя в последнее время это стало доступным и простолюдинам, которые особенно часто становятся оруженосцами и рыцарями. Очень немногим простолюдинам удалось завоевать более высокие титулы и, в большинстве случае, они были дарованы им в результате Договора Гармонии.

- **Базовый:** Вы являетесь оруженосцем.
- •• **Незначительный:** Вы являетесь рыцарем или леди.
- ••• **Полезный:** Вы являетесь бароном или баронессой.
- •••• **Значительный:** Вы являетесь графом или графиней.
- ••••• **Невероятный:** Вы являетесь герцогом или герцогиней.

Сокровища

Сокровища являются физическими предметами, наделенными Гламуром, что дает им определенные силы и качества, основанные на Гламуре. Дополнение Сокровища позволяет вашему персонажу начать игру с одной из подобных вещей. Многие высокоуровневые сокровища являются уникальными, что означает, что в одной хронике не может встретиться два подобных предмета. Это может быть подарок ментора, необычайно удачная находка, сделанная в антикварной лавке, или семейная реликвия. Сокровище обладает как

смертным, так и магическим воплощением. К примеру, Меч Огня Бен'ира будет выглядеть в глазах большей обитателей Мира Тьмы, как обычный меч, тогда как подменыш увидит пылающий клинок. Так как сокровища наделены Гламуром, они зачаровывают смертных, которые прикасаются к ним.

Значение этой Черты определяет силу сокровища. Хотя сокровище обычно обладает всего одной силой, различные уровни этого Дополнения определяют количество точек в том или ином Искусстве, связанном с данной силой. Это помогает вам разобраться в том, что может делать то или иное сокровище. Оно не связано с Искусствами так, как связаны с ними подменыши. При определении сокровища вашего персонажа, выберите один эффект, основанный на определенном Искусстве, и его магический уровень. К примеру, Меч Огня Бен'ира является Сокровищем на 4 точки, и раскалывает любые твердые предметы, с которыми сталкивается (Удар Падуба). Он не предоставляет вам все преимущества этого уровня Искусства. Он продолжает наносить обычный урон и смертным, и подменышам. Тем не менее, этот предмет позволяет своему владельцу использовать один из эффектов, вызываемых Ударом Падуба. В любом случае, последнее слово остается за вашим Рассказчиком, который может несколько изменить время активации силы того или иного предмета, или же продолжительность её воздействия.

- **Базовый:** Обычное, одна точка в Искусстве.
  Примеры: Счастливая монета (Предсказание 1/Плохое – Хорошо), розовые очки (Обман 1/Дурман), большой магнит в виде подковы (Фокусы 1/Притягивание)

•• **Незначительный:** Необычное, две точки в Искусстве.
Примеры: Дурацкая шляпа, которая вызывает временную амнезию (Обман 2/Забытие), термометр, который исцеляет, когда его кому-то ставят под мышку (Изначальность 2/Вересковый Бальзам), королевский скипетр, позволяющий командовать другими (Правление 2/Диктум)

••• **Полезный:** Редкое, три точки в Искусстве.
Примеры: Кусочек мела, который, если нарисовать им дверь на плоской поверхности, открывает портал (Странствия 3/ Проход через Портал), глиняная лампа, которая превращается в то, на что смотрит её владелец (Фокусы 3 /Подобие), фонарь, который при включении превращается в световой меч и вселяет страх в сердца противников его владельца (Обман 3/Беспокойное Сердце)

•••• **Значительный:** Уникальное, четыре точки в Искусстве.
Примеры: Сияющая вуаль, которая делает подменыша невидимым (Обман 4/ Закрытые Глаза), молот, который раскалывает все твердые предметы (Изначальность 4/Удар Падуба), хрустальный шар, который дарует проблески грядущего (Предсказание 4/Пророчество)

••••• **Невероятный:** Уникальное, пять точек в Искусстве.
Примеры: Зажигалка, которая при использовании переносит своего владельца в то место, которое он в тот момент представляет (Странствия 5/ Мгновенный Переход), золотая рама, в которую можно вставить любую фотографию, и которая позволяет своему владельцу выглядеть как человек, изображенный на фотографии (Изначальность 5/Старший Облик)

Черты Характера

Черты Характера (Воля, Гламур и Банальность) определяют три фундаментальных аспекта вашего персонажа. Воля персонажа отвечает за уверенность персонажа и его веру в себя. Гламур выражает силу, с которой он связан с Грезой и вообще со всем, что касается фей. И, наконец, значение Банальности представляет то, насколько он был отравлен обыденностью и серостью обыденного мира.

Черты Характера используются не так, как другие Черты. Для них используется двойная система значений, так как каждая из них обладает постоянным и временным значением. Постоянное значение Черты Характера персонажа описывает полный её потенциал, тогда как временное отвечает за текущее состояние. Во время создания персонажа вы записываете постоянное значение Черт Характера, основанное на его обличье и количестве свободных пунктов, вложенных в них. В ходе хроники, и постоянное, и временное значения этих Черт могут изменяться.

Время от времени, ваш Рассказчик может попросить вас сделать бросок, прибавив значение одной из ваших Черт Характера к количеству кубиков, хотя чаще всего вы будете просто использовать пункты их постоянных или временных значений. После использования, эти пункты будут потеряны для вашего персонажа, и вы должны будете воспользоваться одним из описанных ниже методов для того, чтобы восстановить их.

Преобразование Пунктов

• Ваш персонаж никогда не может иметь больше временных пунктов Гламура или Воли, чем их постоянное значение. Тем не менее, это не относится к Банальности, которая фактически не имеет пределов.

• Если у вас не осталось временных пунктов той или иной Черты Характера (исключением является Банальность), то вы можете перевести один постоянный пункт в количество временных пунктов, равное новому постоянному значению этой Черты. Тем не менее, вы не можете переводить таким образом пункты постоянной Банальности.

• Если ваш персонаж получает больше десяти временных пунктов Банальности, то эти 10 пунктов сразу же удаляются, и подменыш получает дополнительный пункт постоянной Банальности. Это отражает постепенное, но неотвратимое погружение Китэйна в серость и обыденность Мира Тьмы.

Воля

Временное и постоянное значения вашей Воли определяют ваше умение контролировать потребности и желания, из-за которых вы можете утратить над собой контроль. Они представляют силу вашей воли перед лицом препятствий, умение противостоять манипулированию и непоколебимость перед лицом различных искушений. Как и в случае с другими Чертам Характера, ваш персонаж обладает как постоянным, так и временным значением Воли.

Когда вы используете пункт Воли, он отнимается от её временного значения, а не постоянного. Постоянное значение Воли выступает в качестве максимального количества временных пунктов, которые может использовать герой, а так же определяет его максимальный потенциал. Всякий раз, когда персонаж делает бросок Воли, он должен использовать постоянное значение, если в правилах не указано противоположное. Значение временной Воли очень сильно изменяется в ходе игры. Если у персонажа не осталось Воли, он больше не может бороться за себя так, как это делал раньше. Он ментально истощен и фактически не может восстать против обстоятельств, складывающихся не в его пользу.

Значение Воли

•	Слабый
••	Робкий
•••	Скромный
••••	Неуверенный

•••••	Уверенный
••••••	Убежденный
•••••••	Сильная Воля
••••••••	Сдержанный
•••••••••	Железная Воля
••••••••••	Несгибаемый

Использование Воли

• С помощью временного пункта Воли вы можете получить автоматический успех на одном из кубиков. В течении одного оборота вы можете применить только один пункт, но он дает вам гарантированный успех. В результате этого, ваш персонаж может преуспеть в любом простом действии, просто сконцентрировавшись на нем. В некоторых ситуациях, Рассказчик может запретить подобное использование Воли.

• Вы можете потратить пункт временной Воли для того, чтобы избежать инстинктивной или животной реакции на определенные события. С помощью этого вы можете на время победить свои страхи, справиться с вызванными магией побуждениями или просто подавить чересчур сильные эмоции. Вы используете пункт временной Воли для того, чтобы ваш персонаж смог избежать нежелательной реакции и поступить так, как он считает нужным. Тем не менее, Рассказчик может решить, что со временем это чувство вновь вернется к персонажу, и он должен будет использовать новые пункты Воли.

• Временная Воля может сдерживать и контролировать последствия Бедлама. Будучи особой разновидностью безумия, которой подвержены многие подменыши, Бедлам воздействует на способность Китэйна мыслить здраво и влияет на органы его чувств. Использовав временный пункт Воли, персонаж может восстановить часть своих мыслительных способностей, и на некоторое время его восприятие мира проясняется. Это не исцеляет Бедлам, а только позволяет на время ослабить его.

Восстановление Воли

Постоянные пункты Воли можно приобретать только за единицы опыта. С другой стороны, персонаж может восстанавливать временную Волю с помощью нескольких методов, описанных ниже.

• В конце истории (но не игровой сессии), Рассказчик может сделать так, чтобы все игроки полностью восстановили временные пункты Воли до их максимального количества. Рассказчик может ограничить это в том случае, если персонажи не пришли к окончанию истории с чувством гордости и ощущением выполненного долга.

• После крепкого сна персонаж восстанавливает пункт временной Воли. Тем не менее, он должен видеть сны, а его сон должен быть мирным и спокойным. Персонаж должен проснуться освеженным и воодушевленным. Если сон персонажа был беспокойным или же его кто-то прервал, то Рассказчик может не дать ему пункт временной Воли.

• По желанию Рассказчика, персонаж может восстановить временную Волю с помощью достижения цели, связанной с его Заданием, определяемым доминирующим Наследием. Рассказчик может дать игроку от одного до пяти временных пунктов Воли, в зависимости от важности его достижения.

Гламур

Материя грез, плоть и кровь магии, энергия, вызывающая благоговение, основа всех чудес, ветер, срывающий паутину неверия с наших глаз – Гламур является сутью всего, да и не только. Способность жить в своих грезах, воспринимать истинную и фантастическую сущность мира, воплощается в Гламуре. Каждый может создавать его, даже обычные люди. Тем не менее, только феи могут придавать ему форму, использовать его и применять его особенности в качестве оружия. Только феи обладают связью с ним, и именно им дарована власть над Гламуром, которой не обладает ни одно другое живое существо.

Чистый Гламур может принимать физические формы, и подменыши могут не только ощущать его, но и созерцать его присутствие. Он напоминает разноцветные вспышки и полосы постоянно изменяющейся энергии. В отличие от ауры, чистый Гламур не излучается, а, скорее, парит над существами и предметами и проносится через них, постоянно передвигаясь и никогда не останавливаясь на одном месте. Когда Гламур вкладывается в колдовство, он искрится и мерцает как вокруг заклинателя, так и объекта заклинания. По этой причине, подменышу очень сложно использовать колдовство так, чтобы никто этого не заметил. Подменыш должен быть очень умелым и скрытным для того, чтобы скрыть использование Гламура от других порождений Грезы.

Вложенный в предмет или существо Гламур становится более неподвижным, хотя при этом сохраняет определенную легкость и призрачность. К примеру, химерический меч, пронзающий воздух, будет оставлять за собой след сияющего Гламура.

Использование Гламура

В игре **Changeling**, персонаж используется Гламур для получения власти над различными аспектами Грезы, включая создания химер и применение колдовства. **Более подробно, использование Гламура описано в Главе Седьмой: Системы Гламура**.

• Вы должны использовать временный пункт Гламура каждый раз, когда ваш персонаж применяет то или иное колдовство.

• Иногда вы можете потратить временный Гламур для того, чтобы увеличить продолжительность колдовства.

• Вы можете использовать Гламур для создания символа, с помощью которого можно очаровать смертного. Для того, подменыш вкладывает временные пункты Гламура в небольшой предмет, подобный ленточке или монете, причем их количество равняется количеству дней, которое будет продолжаться зачарование.

Получение Гламура

Существует несколько методов, позволяющих подменышу восстановить временный Гламур. Только в самых редких случаях, Китэйн может восстановить утраченным им постоянный Гламур.

• **Прозрение**: Подменыш может получать Гламур благодаря смертными или другим подменышам. Прозрения достигаются с помощью Мечтательности, Восторга или Опустошения. **Более подробно, это описано в Главе Седьмой: Системы Гламура.**

• **Убежище**: Проведя восемь часов спокойного сна во фригольде, вы получаете один пункт временного Гламура. Фригольд может поддерживать количество подменышей, равное его удвоенному уровню. Кроме того, персонаж действительно должен видеть сны; если его сон был неспокойным, или кто-то прервал его, то Рассказчик может не предоставить вам пункт Гламура.

• **Остатки**: Остатки не позволяют вам восстанавливать ни временный, ни постоянный Гламур, однако, они могут быть использованы в местах Гламура. **Смотрите Главу Седьмую, где этот процесс описывается более подробно**.

Утрата Гламура

Временный Гламур используется для использования особых способностей вашего персонажа. Постоянный Гламур уменьшается по мере того, как ваш персонаж взрослеет. Дитя, которое становится Юношей теряет один постоянный пункт Гламура, как, впрочем, и Юноша, который становится Старцем. Это отражает постепенное погружение подменыша в окружающую его обыденность, которое усиливается по мере его взросления.

Банальность

Телевиденье, врачи, очереди в банке, печатные машины, уличное движение, галереи

магазинов – все эти вещи несут в себе яд Банальности и негативно воздействуют на подменышей. Все, что уничтожает ощущение чуда в глазах ребенка, что учит нас не верить в магию или фей, является источником Банальности в мире и представляет опасность для подменышей. Влияние Банальности на персонажа определяется временным значением его Банальности. Оно демонстрирует, насколько обыденный мир повлиял на способность персонажа мечтать и видеть чудо в окружающих его вещах.

Воздействие Банальности

• Если значение вашей временной Банальности превышает значение постоянного Гламура, то вы начинаете медленно погружаться в Туманы, обращаясь к своему смертному обличью и забывая о том, что вы являетесь Китэйном. Обычно это происходит только между историями, когда ваш персонаж активно не общается с другими подменышами.

• Банальность защищает смертных и других сверхъестественных существ, подобно щиту неверия. Для того, чтобы использовать Гламур против кого-то или чего-то, персонаж должен справиться с Банальностью объекта. У больше част смертных Банальность равняется 7 или выше.

• Для того, чтобы зачаровать кого-то, подменыш должен сначала преодолеть Банальность персонажа. Сложность зачарования обычно равняется или выше значения Банальности этого существа, хотя окончательно её определяет Рассказчик.

• Когда персонаж пытается воздействовать на что-то или кого-то с помощью колдовства, Банальность объекта оказывает непосредственное влияние на успешность этого действия. Сложность колдовства должна отражать Банальность цели; броски могут совершаться по обычной сложности, или же в качестве сложности может использоваться Банальности объекта, в зависимости от того, какое число выше.

• Существа, обладающие Банальностью 8 или выше, физически воздействуют на подменышей. Подменышей начинает тошнить, они испытывают головную боль, или же просто впадают в состояние агрессии. Особенно часто это происходит тогда, когда подменыш находится в обществе людей с высокой Банальностью, причем чем больше времен он проводит с ними, тем хуже он себя чувствует. Как правило, обычные смертные и другие существа, обладающие Банальность 7 или ниже, не оказывают на Китэйнов подобного воздействия.

Получение Банальности

• Вы получаете временный пункт Банальности всякий раз, когда ваш персонаж использует свою Банальность для того, чтобы сопротивляться воздействию колдовства.

• Если ваш персонаж пытается преодолеть Банальность какого-то существа и терпит неудачу, то он получает временный пункт Банальности.

• Уничтожение сокровищ и некоторых химер может вызвать у вашего персонажа временную Банальность.

• Уничтожение химерической сущности подменыша дает вашему персонажу временный пункт Банальности; прекращение смертной жизни подменыша добавляет к этому еще один пункт Банальности.

• Время, проведенное неподалеку от сильного источника Банальности, негативно воздействует на вашего персонажа и дает ему временную Банальность. По желанию Рассказчика, персонаж может получить временную Банальность, основанную на значении Банальности существа, предмета или места, возле которого пребывает подменыш. Как правило, персонаж может получить пункт временной Банальности за каждую единицу этой Черты Характера другого существа, которая превышает 7, за каждую сцену, проведенную возле него.

• Рассказчик может дать вашему персонажу пункт временной Банальности в том случае, если он думает, что он ведет себя чересчур обыденно.

• Если значение вашей временной Банальности превышает десять, то вы получаете постоянный пункт Банальности.

Избавление от Банальности

• Всякий раз, когда персонаж должен получить временный пункт Банальности, он может решить прибавить вместо этого к своему броску кубик Кошмаров. **Более подробно это описано в Главе Седьмой.**

• Когда вы получаете пункт временного Гламура, вы можете использовать его для того, чтобы избавиться от временного пункта Банальности. Вы можете сделать это лишь в то мгновение, когда вы получаете пункт временного Гламура.

• С одобрения Рассказчика, ваш персонаж может попытаться выполнить миссию, которая значительным образом уменьшит его постоянную Банальность. Эта миссия обычно включает в себя клятву, которая привязывает подменыша к его заданию, и наказывает его за отказ от выполнения собственного долга. Предполагается, что миссия должна быть завершена успешно, или же персонаж получит пункт постоянной Банальности вместо того, чтобы избавиться от него. Любой из трех описанных ниже Путей послужит этой цели, но точная суть миссии всегда определяется Рассказчиком:

Путь Деяния: Китэйн должен поклясться выполнить определенное задание, состоящее в возвращение какого-то предмета или чьем-то спасении.

Путь Вдохновения: Выбирается определенный человек и подменыш должен за следующие несколько месяцев или лет (в зависимости от того, сколько это займет), привести его к истинному величию. Тем не менее, Китэйн не может вмешиваться в его жизнь напрямую – он может только вдохновлять.

Путь Грезы: Подменыш может попытаться принести Грезу в жизнь смертного.

Выбирается определенный человек, обычно крепко зажатый в тисках Банальности. Затем Китэйн вновь дарует смертному возможность испытывать ощущение радости, благоговения и чуда, подобно тому как это делал ангел в "Этой Чудесной Жизни"("It's a Wonderful Life"). Этот процесс может занимать годы или всего одну ночь, как в "Рождественской Песне", в зависимости от хитрости и талантливости подменыша. Тем не менее, как только подменыш возвращает смертного Грезе, он становится ответственным за него, и если когда-нибудь тот снова окажется в объятьях Банальности, подменыш должен будет снова повторить совершенное им чудо.

Здоровье

Подменыши проживают свои жизни в обычных человеческих телах. Это значит, что проблемы, связанные с нанесением физического вреда и временем, которое занимает исцеление, относятся к ним так же, как и любым другим смертным. Хотя подменыши обладают определенной целительной магией, они в большинстве своем вынуждены полагаться на свои смертные тела, которые являются основной их защитой от возможного урона.

Значение Здоровья персонажа определяет, насколько сильно он ранен. Существуют различные уровни ранений, каждый из которых дает различные отрицательные модификаторы. По мере того, как персонаж получает новые ранения, его способность действовать ухудшается. Таким образом, Задетый персонаж теряет один кубик при всех его бросках; Искалеченный герой будет терять сразу пять кубиков. Если в результате ранений у персонажа не остается кубиков для того или иного действия, то это означает, что он не может его совершить. Более подробно, проблемы нанесения ранений и их исцеления рассматриваются в Главе Восьмой: Драматические Системы.

Синяки: (0) Персонаж получает только легкие ушибы и синяки и не подвергается каким-либо штрафам.

Задет: (-1) Персонаж слегка задет; движения не замедляются.

Сильно Задет: (-1) Персонаж получил незначительное ранение; у него появляются определенные проблемы с передвижением.

Ранен: (-2) Персонаж был серьезно ранен; он не может бежать, но все еще может идти.

Тяжело Ранен: (-2) Персонаж получил значительный урон; он едва может ковылять.

Искалечен: (-5) Персонаж серьезно ранен и может только ползти, не имея возможности стоять.

Обездвижен: Персонаж потерял сознание или был так серьезно ранен, что он уже не может двигаться или действовать.

Достоинства и Пороки

Достоинства и Пороки являются Чертами персонажа, которые добавляют атмосферности вашей хроники. Достоинства предоставляют персонажам определенные преимущества, тогда как Пороки наоборот ослабляют их. Некоторые из этих Черт очень незначительно влияют ход игры, только придавая ей стильности; другие могут внести дисбаланс в хронику или полностью изменить её ход. Сильные Достоинства или Пороки могут изменить судьбу персонажа и повлиять на его отношения с другими обитателями Мира Тьмы.

Когда вы создаете персонажа, вы получаете 15 свободных пунктов для того, чтобы распределить их между любыми Чертами и сделать его уникальным. Необязательная система Достоинств и Пороков расширяет эту идею и дает вам дополнительные возможности персонализировать вашего героя.

Достоинства могут приобретаться только за свободные пункты и только в соответствии с концепцией персонажа. Пороки дают дополнительные свободные пункты, но только во время первоначального создания вашего персонажа. Вы можете взять не больше семи Пороков, что ограничивает потенциальное количество свободных пунктов 22. Некоторые Достоинства и Пороки обладают определен-

ным диапазоном; эти Черты предоставляют большее количество возможностей для создания героя.

Достоинства и Пороки предназначены для детализирования вашего персонажа и добавления возможных сюжетных зацепок, а не для превращения его в идеальную боевую машину. Игроки должны убедиться в том, что Рассказчик разрешит им взять те или иные Черты перед тем, как прописывать их своим персонажам. Каждая хроника является индивидуальной и уникальной, и потому никогда нельзя заранее сказать, какие ограничения или изменения предусмотрел Рассказчик. Не существует правильных или неправильных Достоинств и Пороков – есть только более и менее интересные Черты.

Психологические

Эти Достоинства и Пороки связаны с психологическими особенностями вашего персонажа, и могут описывать идеи, мотивации или патологии. Некоторые психологические Пороки можно временно подавлять с помощью пунктов Воли, если, конечно же, это указано в их описании. Если вы обладаете подобным Пороком и не отыгрываете его, то Рассказчик может заявить, что вы потратили на него пункт Воли. Пороки нельзя игнорировать просто так.

Кодекс Чести: (Достоинство, 1 пункт)

Вы обладаете своим собственным кодексом чести, и твердо его придерживаетесь. Вы можете автоматически сопротивляться большей части искушений, которые могут привести к нарушению вашего кодекса. Когда вы пытаетесь противостоять сверхъестественному воздействию (магии сферы Разума, дисциплине Доминирования или искусству Обмана), которое призвано заставить вас нарушить свой кодекс, вы получаете три дополнительных кубика для бросков сопротивления, или же сложность бросков ваших противников увеличивается на два пункта (на выбор Рассказчика). Вы должны описать принципы своего кодекса, как можно подробно, выделив основные категории того, что вы всеми силами избегаете.

Высшая Цель: (Достоинство, 1 пункт)

Все подменыши обладают определенным видением своего пути, но вы обладаете особой уверенностью в его правильности. У вас есть цель, которая движет и управляет вами во всем. Вы не разменяваетесь на мелочи и не обращаете внимания на посторонние дела, потому что ваша цель для вас – это все. Хотя в некоторых случаях, стремление к цели овладевает вами, и вы обнаруживаете, что действуете вопреки личной безопасности, оно же придает вам огромную, внутреннюю силу. Вы получаете два дополнительных кубика на любые действия, которые вы предпринимаете для достижения своей цели. При этом вам нужно подробно описать свою цель и обсудить её с Рассказчиком. Вы не можете взять это Достоинство, если вы уже взяли Порок Одержимость Целью.

Склонность: (Порок, 1-3 пункта)

Вы склонны к одной или сразу нескольким вещам. Порок, взятый всего на один пункт, может означать незначительную склонность к легко находимым вещам, подобным кофеину, никотину или алкоголю. Порок на два пункта будет означать или более серьезную зависимость от какого-либо легко находимого вещества, или же потребность в “мягком” наркотике, подобном обезболивающему, снотворному или марихуане. Степень потребность в этих наркотиках может варьироваться от одного раза в день для одних людей, и до двух-трех в случае с другими, в зависимости от силы наркотика и выработавшейся к нему зависимости. Если, по каким-либо причинам, вам не удается получить наркотик, то вы теряете количество кубиков, равное уровню вашей зависимости (от одного до трех) до тех пор, пока не получите “дозу”. Если вы лишены наркотиков

на протяжении длительного количества времени, то вы должны будете сделать бросок Воли (сложность 4 для первого дня, + 1 за каждый дополнительный день). Если вы терпите неудачу, то вы бросите все и отправитесь на поиски наркотика. В результате этого, вас очень легко контролировать и вы, скорее всего, будете подчиняться вашему поставщику, особенно в том случае, если наркотик сложно достать из-за его редкости или цены.

Стремление: (Порок, 1 пункт)

У вас есть навязчивая идея того или иного сорта, которая часто приносит вам различные проблемы. Это может быть стремление к чистоте, совершенству, хвастовству, воровству, азартным играм, преувеличениям или просто болтовне. Вы можете временно избежать своего Стремления, потратив один пункт Воли, но это не спасет вас во всех ситуациях.

Темный Секрет: (Порок, 1 пункт)

У вас есть какая-то темная тайна, которая, в случае её открытия, может вызвать смятение у окружающих и даже сделать вас отверженным. Это может быть что угодно, начиная убийством аристократа и заканчивая тайной принадлежностью к Теневому Двору. Хотя этот секрет занимает все ваши мысли, он будет проявляться только время от времени и случайно. В противном случае, он будет не так сильно влиять на вас.

Нетерпимость: (Порок, 1 пункт)

Вы обладаете ничем не обоснованным неприятием определенной вещи. Это может быть животное, какая-то личность, цвет, ситуация, да и все что угодно. Сложность любых бросков, связанных с объектом вашей нетерпимости увеличивается на 2 пункта. Заметьте, что некоторые объекты нетерпимости могут быть слишком тривиальными – так, нетерпимость по отношению к литовским водопроводчикам-левшам или салфеткам вряд ли будет оказывать значительное влияние на игру. В любом случае, окончательное решение по этому вопросу всегда принимает Рассказчик.

Кошмары: (Порок, 1 пункт)

Вы страдаете от ужасных кошмаров, которые преследуют вас, когда вы спите и, иногда, когда бодрствуете. Иногда, эти кошмары являются настолько пугающими, что вы теряете 1 кубик во всех действиях, происходящих в течение следующей ночи. Некоторые из кошмаров могут быть настолько яркими, что вы можете перепутать их с реальностью. Умелый Рассказчик всегда найдет множество возможностей для использования этого Порока.

Чрезмерная самоуверенность: (Порок, 1 пункт)

Вы обладаете непоколебимой и преувеличенной уверенностью в себе и в своих возможностях. Вы никогда не сомневаетесь в своих способностях, даже в тех случаях, когда можете проиграть. Но, учитывая то, что ваши способности не всегда настолько велики, насколько вы считаете, подобная самоуверенность может быть очень опасна. В случае неудачи вы быстро находите что-то или кого-то, на кого можно списать свою неудачу. Если вы достаточно убедительны, то вы даже можете заражать своей самоуверенностью других.

Умеренная Фобия: (Порок, 1 пункт)

Вы испытываете непреодолимый страх перед чем-то. Вы инстинктивно и нелогично отступаете перед объектом вашей фобии, испытывая при этом перед ним страх. Наиболее распространенными объектами фобии являются животные, насекомые, открытые или закрытые пространства, толпы, высота и так далее. Всякий раз, когда вы сталкиваетесь с объектом своей фобии, вы должны сделать бросок

Воли. Сложность броска определяет Рассказчик. Если бросок провален, то вы должны будете отступить.

Застенчивость: (Порок, 1 пункт)

Вы чувствуете себя не по себе, когда общаетесь с другими людьми и пытаетесь всеми силами избегать социальных взаимоотношений. Трудность всех бросков, связанных с социальными взаимоотношениями, увеличивается на 1; когда же вы оказываетесь в центре всеобщего внимания, то сложность увеличивается сразу на 2 пункта. Лучше не берите этот Порок, если хотите произносить во время хроники публичные речи.

Дефект Речи (Порок, 1 пункт)

Вы заикаетесь или у вас какой-либо еще дефект речи, затрудняющий общение. Сложность всех бросков, связанных с устной речью, увеличивается на 2. Вы не обязаны отыгрывать этот дефект на протяжении всей хроники, но во время стрессов или общения с чужаками, вам придется отображать его. Слуаги не могут брать себе этот Порок, учитывая их Слабость.

Любопытство: (Порок, 2 пункта)

Вы с самого рождения являетесь очень любопытным человеком и находите всевозможные загадки просто неотразимыми. В большинстве случаев ваше любопытство без особых проблем побеждает ваш здравый смысл. Для того чтобы избежать искушения, вам придется сделать бросок Сообразительности (сложность 5) в случае с такой ситуацией, как “Мне интересно, что находится в этом кабинете”. Вы должны увеличить сложность до 9 в случае с такими ситуациями, как “Интересно, а что это за странные звуки исходят из фригольда Неблагого герцога. Я всего лишь загляну туда и сразу же уйду – и никто ничего не узнает. Да и вообще, что со мной может случиться плохого?” (Хотел назвать Синдром

Кендера, но решил все же перевести в соответствии с оригиналом. Хотя удержался с трудом. Прим. Аваллаха).

Навязчивая Идея: (Порок, 2 пункта)

Существует нечто, что вы любите, почитаете или чем вы восхищаетесь, причем до такой степени, что вы часто отвергаете все доводы здравого смысла для того, чтобы отдаться этой страсти. Вы положительно относитесь ко всему, что связано с вашей навязчивой идеей, даже если это не в ваших интересах. К примеру, если ваша навязчивая идея связана со сверхъестественными существами, то вы будете стараться подружиться с вампирами, оборотнями и другими существами, собирая о них максимальное количество информации, невзирая на все, пускай даже разумные, предупреждения. Если ваша навязчивая идея связана с Элвисом, то вам придется украсить ваш дом произведениями из черного бархата и доставать своих друзей бесконечными рассказами о Короле. Вам необязательно верить в то, что Элвис все еще жив, но вы в любом случае покупаете все газеты и журналы, на обложке которых красуется его имя. Существует много других навязчивых идей, включая британскую монархию, оружие, футбол, ролевые игры… м-да, мне почему-то кажется, что последнее знакомо вам лучше всего.

Садизм/Мазохизм: (Порок, 2 пункта)

Вы обожаете причинять боль или испытывать её. Во многих ситуациях, вы будете всеми силами стараться подставиться под удар или нанести удар кому-нибудь для того, чтобы получить от этого извращенное удовольствие. В случае с мазохистом (тем, кто любит испытывать боль), бросок поглощения физического урона увеличивается на 1, так как вы действительно хотите испытать боль. Садист (тот, кто любит причинять боль другим), должен сделать бросок Воли (сложность 5) для того, чтобы выйти из сражения (на сложность влияет и то, насколько активно вы принимаете участие в сражении, и какое удовольствие вы получаете от причинения боли другим людям). Если бросок провален, то вы настолько увлечены происходящим, что даже не замечаете того, что происходит вокруг вас.

Месть: (Порок, 2 пункта)

У вас остались неоплаченные счеты – уничтоженный фригольд, развращенный друг, убитый родственник…Вами владеет навязчивая идея отомстить вашим обидчикам. Всеми вашими поступками управляет желание отомстить. Жажду мести можно превозмочь с помощью пунктов Воли, но даже в этом случае, она отступает лишь временно. Когда-то, возможно, вы и удовлетворите свою месть, но вряд ли Рассказчик сделает это легким делом.

Дикий Разум: (Порок, 2 пункта)

Ваш разум является необычайно хаотичным и непредсказуемым. В результате этого, вам очень сложно сосредоточиться на одной задаче. Вы должны делать бросок Воли (сложность 4) для каждого броска, связанного с продолжительными действиями, после второго броска, сделанного вами.

Погружение в Прошлое: (Порок, 3 пункта)

Когда вы оказываетесь в очень сложной ситуации, или когда обстоятельства складываются так, что напоминают ситуацию, которая первоначально вызвала у вас погружение в прошлое, вы сталкиваетесь с этой неприятной проблемой. Погружение в прошлое может быть вызвано почти любой травмой – пытками, продолжительным сражением или чрезмерным использованием наркотиков. К этому могут привести как позитивные, так и негативные переживания. Чаще всего, катализаторами погружений в прошлое становятся эмоциональные срывы или стрессы. Доброе и светлое видение может

быть таким же опасным или отвлекающим, как и появляющиеся вокруг демонические галлюцинации. Во время погружения в прошлое вы не понимаете, что действительно происходит с вами. Даже люди, разговаривающие с вами, кажутся вам людьми или предметами из видения. Вы можете спутать мужчину с женщиной, человека с животным и даже неживой объект с живым. Для вас реальность сместилась, и вы вновь оказались там.

Одержимость Целью: (Порок, 3 пункта)

Вы одержимы какой-то личной целью, которая постоянно направляет вас и принуждает к различным действиям. Глубина этой цели всегда является почти безграничной, и очень часто она оказывается недостижимой. К примеру, это может быть попытка установления равноправия между простолюдинами и аристократами, или же возвращение на Аркадию. Учитывая то, что вы должны стремиться к своей цели на протяжении всей хроники (хотя вы можете на время избавиться от этого стремления, затратив пункты Воли), она, скорее всего, вызовет у вас немало проблем и может поставить под угрозу другие ваши планы. Вам следует выбирать вашу цель как можно более обдуманно, так как она будет направлять практически все действия вашего персонажа.

Ненависть: (Порок, 3 пункта)

Вы испытываете безрассудную ненависть к определенной вещи. Эта ненависть является абсолютной и в большинстве своем неконтролируемой. Вы можете ненавидеть какой-то вид животных, группу личностей, цвет, ситуацию или что-либо еще, и вы постоянно стремитесь каким-либо образом причинить вред объекту своей ненависти или овладеть им.

Спаситель: (Порок, 3 пункта)

Вы верите, что человеческая жизнь является священным даром, и вы никогда не отнимете у кого-то жизнь, за исключением самых отчаянных

обстоятельств. Вы не желаете совершать ничего, что могло бы угрожать жизням невинных, или каким-либо другим образом принимать участие в убийствах. У вас нет никаких проблем с убийством животных (по вполне понятным причинам), и при необходимости вы сможете убить злое и нечеловеческое существо для того, чтобы защитить других. (Тем не менее, будьте осторожнее с вашим определением "зла"...) Бессмысленная смерть во всех её формах вызывает у вас отвращением, и вы считаете, что совершившие подобное убийство существа заслуживают наказания.

Фобия (Серьезная): (Порок, 3 пункта)

Вы испытываете непреодолимый страх перед чем-то. Наиболее распространенными объектами фобии являются животные, насекомые, открытые или закрытые пространства, толпы, высота и так далее. Всякий раз, когда вы сталкиваетесь с объектом своей фобии, вы должны сделать бросок Воли. Сложность броска определяет Рассказчик. Если бросок провален, то вы должны будете в ужасе сбежать от объекта вашего страха. Если вы выбросили меньше трех успехов, то вы не сможете приблизиться к нему. То, какие именно фобии доступны в той или иной хронике, решает Рассказчик.

Ментальные

Эти Достоинства и Пороки связаны с вашим разумом, его слабыми и сильными сторонами, а так же особыми способностями. В случае с этими Чертами следует дважды подумать, прежде чем взять тот или иной Порок или Достоинство, так как они оказывают непосредственное влияние, как на персонажа, так и на историю.

Здравый Смысл: (Достоинство, 1 пункт)

Вы обладаете довольно значительной степенью практической, повседневной мудрости. Всякий раз, когда вы пытаетесь сделать что-то неблагоразумное, Рассказчик должен предупредить вас, к чему это может привести. Это Достоинство хорошо брать начинающим игрокам, так как оно позволяет вам получать советы от Рассказчика относительно того, чтобы вы можете, и что вы не можете делать, а так же (что еще более важно), что следует, а что не следует делать.

Концентрация: (Достоинство, 1 пункт)

Вы можете сконцентрироваться на определенной проблеме, закрывшись от всех внешних раздражителей. Любые штрафы на сложность или количество кубиков, вызванные отвлечением внимания или другими неприятными обстоятельствами, ограничиваются двумя кубиками, хотя никаких дополнительных преимущества не предоставляется в том случае, если штраф равняется всего одному кубику.

Мгновенный Расчет: (Достоинство, 1 пункт)

Вы обладаете врожденной тягой к числам и талантом производить в уме сложные математические вычисления, в результате чего вам гораздо легче работать с компьютером или делать ставки на скачках. Сложность всех бросков, связанных с подобными вычислениями, уменьшается на два пункта. Вы можете использовать эту способность и в том случае, если у вас есть определенные числа, на которых вы можете основывать свои догадки, и вы хотите рассчитать сложность тех или иных действий. В некоторых случаях вы можете попросить Рассказчика оценить сложность задачи, которую собираетесь выполнить.

Эйдетическая Память: (Достоинство, 2 пункта)

Вы можете запомнить все, что вы видели и слышали, до мельчайших деталей. Получив хотя бы один успех при броске Интеллекта + Бдительности, вы можете вспомнить что-

то, что вы видели или слышали, пускай, даже если это было всего один раз (хотя сложность подобного действия может быть достаточно высокой). Пять успехов позволяют вспомнить происходившее в прошлом до малейших деталей: Рассказчик решает, что именно вы тогда увидели или услышали.

Железная Воля: (Достоинство, 3 пункта)

Когда вы сосредоточены на своей цели и приняли некое решение, ничто не может помешать выполнению ваших целей. Вы невосприимчивы к Доминированию, а духи, маги и другие подменыши, использующие ментальные атаки против вас, получают +3 к сложности своих бросков, если вы знаете о них и сопротивляетесь их воздействию. Тем не менее, дополнительная ментальная защита отнимает у вас один пункт Воли в оборот. Если вы не знаете о том, что кто-то пытается воздействовать на вас с помощью магии, то сложность этого воздействия увеличивается всего на +1.

Самоуверенность: (Достоинство, 5 пунктов)

Когда вы используете пункт Воли для того, чтобы получить автоматический успех, ваша самоуверенность позволяет вам получить это преимущество, не затрачивая при этом Волю. Когда вы объявляете, что вы используете пункт Воли и делаете бросок для определения успешности того или иного действия, вы тратите волю только в том случае, если вы терпите неудачу. Это Достоинство так же защищает вас от критических провалов, но только в том случае, если вы объявляете, что используете перед броском пункт Воли. Достоинство Самоуверенность может использоваться только в тех случаях, когда для того, чтобы преуспеть в ваших действиях, вам нужна уверенность в себе. Вы можете использовать его только тогда, когда сложность броска равняется 6 или выше. Вы можете использовать Волю и в других случаях; тем не менее, если сложность 5 или меньше, то это Достоинство не поможет вам.

Амнезия: (Порок, 2 пункта)

Вы не помните ничего о своем прошлом, о самом себе и своей семье. Ваша жизнь начинается с чистого листа. Однако ваше прошлое однажды еще напомнит о себе, и очень сомнительно, что Рассказчик будет милосерден с вами. (К примеру, вы можете взять до пяти пунктов других Пороков, не расписывая их. За это будет отвечать Рассказчик. В ходе хроники вам и вашему персонажу придется столкнуться с ними).

Замешательство: (Порок, 2 пункта)

Вы часто оказываетесь в замешательстве, и мир представляется вам искаженным и запутанным местом. Иногда вы просто не способны понять смысл некоторых вещей. Вы должны постоянно отыгрывать этот стиль поведения, пускай даже в не слишком больших масштабах, но ваше замешательство становится особенно сильным в случае присутствия большого количества внешних раздражителей (например, если большое количество различных людей одновременно обращается к вам, или когда вы входите в ночной клуб с громкой, ударной музыкой). Вы можете потратить Волю для того, чтобы преодолеть последствия вашего замешательства, но только временно.

Рассеянность: (Порок, 3 пункта)

Вы не забываете такие вещи, как Познания или Навыки, но постоянно забываете имена, адреса и то, когда вы последний раз получали Гламур. Для того чтобы вспомнить что-то, помимо вашего имени и местонахождения вашего фригольда, вы должны сделать бросок Сообразительности, или в качестве последнего средства, потратить пункты Воли. Этот

Порок нельзя взять с Достоинством Концентрация.

Органы Чувств

Это Достоинства и Пороки связаны с восприятием (или его отсутствием).

Острые Чувства: (Достоинство, 1 пункт)

Вы обладаете очень острым слухом, обонянием, зрением или вкусом. Сложность всех бросков, связанных с соответствующим органом чувств (к примеру, Восприятие + Бдительность для того, чтобы услышать едва заметный шум, почувствовать яд в пище или заметить приближающегося противника) уменьшается на 2.

Ахромазия: (Порок, 1 пункт)

Вы видите только черное и белое. Цвета ничего не значат для вас, хотя вы воспринимаете их яркость или тусклость, которая отображается для вас в виде различных оттенков серого.

Примечание: В принципе, ахромазия означает неспособность отличать два цвета, но мы несколько изменили эту болезнь для интереса отыгрыша.

Плохой Слух: (Порок, 1 пункт)

У вас есть определенные проблемы со слухом. Сложность всех соответствующих бросков увеличивается на 2. С этим Пороком вы не можете взять Достоинство Острый Слух.

Плохое Зрение: (Порок, 2 пункта)

Вы плохо видите. Сложность всех соответствующих бросков увеличивается на 2. Этот Порок никак не связан с близорукостью или дальнозоркостью – это, скорее, умеренная разновидность слепоты. Вылечить его невозможно.

Глухота: (Порок, 4 пункта)

Вы абсолютно ничего не слышите и автоматически проваливаете все соответствующие броски.

Слепота: (Порок, 6 пунктов)

Вы автоматически проваливаете все броски, связанные со зрением. Вы не можете видеть – мир цветов и света утрачен для вас.

Одаренности

Это Достоинства и Пороки дают вашему персонажу особые возможности, или изменяют влияние или особенности других Черт персонажа.

Животный Магнетизм: (Достоинство, 1 пункт)

Вы являетесь особенно привлекательным для других людей. Вы получаете отрицательный модификатор -2 к сложности всех бросков Соблазнения или Хитрости. Тем не менее, это раздражает людей одного с вами пола.

Обоюдорукость: (Достоинство, 1 пункт)

У вас очень хорошо развита координация движений, и вы можете действовать “нерабочей” рукой без каких-либо отрицательных модификаторов. Обычный отрицательный модификатор для использования обеих рук для выполнения различных задач (например, сражения с оружием в обеих руках) дает сложность +1 для “рабочей” руки и +3 для другой.

Склонность к Компьютерам: (Достоинство, 1 пункт)

У вас прирожденный талант к работе с компьютерной техникой, в результате чего сложность всех бросков, связанных с починкой,

конструированием или работой на них, уменьшается на два.

Прекрасный Водитель: (Достоинство, 1 пункт)

Вы обладаете предрасположенностью к управлению любым наземным колесным транспортом, включая машины, грузовики и даже тракторы. Сложность всех бросков, связанных с рискованными или сложными маневрами, уменьшается на два.

Склонность к Механике: (Достоинство, 1 пункт)

Вы прекрасно разбираетесь во всех механических устройствах (заметьте, что это Достоинство не включает в себя электронные устройства, подобные компьютерам). Сложность понимания, починки или работы с любой разновидностью механического устройства уменьшается на два. Тем не менее, это Достоинство не поможет вам управлять каким-либо транспортным средством. Склонность к Механике относится не только к обычным устройствам, но и к химерическим.

Сопротивление Яду (Достоинство, 1 пункт)

По той или иной причине вы обладаете сопротивляемостью ядам. Это может объясняться естественной сопротивляемостью, или же тем, что вы провели много лет, развивая в себе эту способность. Всякий раз, когда вы делаете бросок поглощения из-за воздействия яда или токсина, уменьшайте сложность броска на три.

Полиглот: (Достоинство, 2 пункта)

У вас талант к языкам. Это Достоинство не позволяет вам знать больше языков, чем это позволяет значение Познания Лингвистика, но прибавляет три кубика ко всем броскам, связанным с языками (как в области устной речи, так и в области письменности).

Сорвиголова: (Достоинство, 3 пункта)

Вам хорошо удается рисковать, и еще лучше – выживать в рискованных ситуациях. Все сложности уменьшаются на –1 в тех случаях, когда вы пытаетесь совершить нечто особенно опасное, и вы можете проигнорировать один провал, когда вы выбрасываете “единицы” во время подобных действий (вы можете отменить одну выброшенную “ единицу “ так, если бы у вас был дополнительный успех).

Хороший Ученик: (Достоинство, 3 пункта)

Вы учитесь очень быстро и воспринимаете новшества быстрее других. Вы получаете один дополнительный пункт опыта после завершения каждой истории (не каждой игровой сессии).

Идеальное Равновесие: (Достоинство, 3 пункта)

Ваше чувство равновесия достигло огромных высот благодаря постоянным тренировкам или наследственным чертам. Вероятность того, что вы хотя бы раз в жизни упадете, очень мала. Вы можете споткнуться, но вам практически всегда удается восстановить равновесие прежде, чем вы упадете.

Это Достоинство особенно полезно в том случае, если вы идете по веревке, пересекаете лед или занимаетесь скалолазанием. Сложность подобных действий уменьшается на три пункта. Для того чтобы сбить персонажа, обладающего этим Достоинством, с ног, понадобится очень сильно постараться.

Мастер на все руки:
(Достоинство, 5 пунктов)

Вы обладаете множеством навыков и познаний, полученных благодаря многочисленным путешествиям, разносторонним интересам и самым различным занятиям, за которым вы брались. Вы автоматически получаете одну точку во всех Навыках и Познаниях. Тем не менее, это иллюзорный уровень, используемый исключительно для имитации широкого набора навыков. Если вы используете опыт для повышения этих Навыков или Познаний, вы должны приобрести первую точку в них еще раз, до того, как поднять эту Черту до двух точек.

Сверхъестественные

Эти Достоинства и Пороки представляют собой различные виды сверхъестественных преимуществ и недостатков. Из-за большого потенциала этих Черт, Рассказчик может не разрешить вам использовать эту категорию – поэтому лучше обсудить с ним этот вопрос во время создания персонажа. Кроме того, вы можете брать себе эти Черты только в том случае, если они хорошо вписываются в концепцию вашего персонажа, и вы можете объяснить, откуда они у него взялись. Кроме того, мы советуем не брать вам больше одного или двух сверхъестественных Достоинств или Пороков – они должны очень строго контролироваться Рассказчиком.

Гейс: (Порок, 1-5 пунктов)

В начале игры на вас уже наложена некая разновидность гейса, скорее всего, какой-то Запрет, хотя это может быть некая длительная миссия. Этот гейс может быть семейным проклятьем или долгом, который вы унаследовали, или же он может быть наложен на вас другим подменышем с помощью Искусства Правления. Сложность гейса определяется уровнем этого Недостатка. Что-то незначительное,

подобное Запрету на убийство животных или требованию периодически тратить деньги на благотворительность, потянет не более чем на один пункт. Чем сложнее гейс, тем больше пунктов он дает. Гейс на пять пунктов означает нечто очень сложное, чему подчиняется вся ваша жизнь, подобно Запрету на сон в одном и том же месте более одной ночи, или обязательство, требующее помогать каждому, кто оказывается у вас на пути. Точную стоимость того или иного гейса определяет Рассказчик.

Сюрреалистичная Черта: (Порок, 2 пункта)

Хотя Туманы все еще защищают вас от глаз смертных, в вас есть нечто, что очень привлекает их. В самый ненужный момент они будут смотреть на нас, начиная еще более ненужный разговор с одной единственной целью – узнать вас поближе. Более того, отличающиеся не слишком хорошим характером смертные уж точно предпочтут вас другим потенциальным объектам своего внимания, избрав вас своей жертвой.

Отражение: (Порок, 2-5 пунктов)

Ваша связь с Грезой сильнее, чем у большинства Китэйнов. В результате этой могущественной связи, вы более восприимчивы к вещам, которые, в соответствии с древними историями, традиционно воздействуют на фэйри. Хотя Отражение считается Пороком, оно часто обладает своими собственными плюсами. Пункты, предоставленные этим Пороком, отражают степень вашей связи с Грезой и даже с Аркадией. Влияние этого Порока является кумулятивным. Персонаж, получивший с его помощью, сразу пять свободных пунктов, так же будет подвергаться воздействию предыдущих его уровней.

• **Незначительное:** Соль, брошенная через плечо на удачу, защищает смертного от воздействия фэйри. То же самое относится к хлебу. Любой смертный, который сделает нечто подобное, окажется неподвластным вашем колдовству на протяжении всей сцены. Вы можете нанести ему физический вред, но колдовство просто не будет работать или, что еще более неприятно, окажется направленным против вас. Кроме того, любой смертный, знающий полное ваше имя, может приказать вам исполнить три его поручения, прежде чем вы сможете избавиться от его власти над вами. Тем не менее, вы должны следовать одной только формулировке поручения, а не задумываться над тем, что действительно хотел сказать этим человек. (Два пункта)

• **Умеренное:** Вы не можете войти в дом без приглашения, если, вы не оказали какую-то небольшую услугу его обитателям. Тем не менее, приглашение может исходить от любого человека, необязательно владельца дома. Холодное железо, находящееся в доме, помешает вам войти в него независимо от того, пригласили ли вас или нет; то же самое относится и к религиозным символам. Всевозможные священные символы мешают вам воздействовать на смертных как физически, так и магически. Звон колоколов вызывает у вас боль, подобную боли от холодного железа (на этом уровне звон вызывает только боль, тогда как если вы возьмете этот Порок на 4 пункта, то вы будете получать по одному пункту Банальности за каждый оборот, в течение которого вы слышите этот звук). (Три пункта)

• **Серьезное:** Четырехлистник в руках смертного помешает вам использовать свои Искусства против него, причем как к добру, так и злу. Тем не менее, четырехлистник, найденный вами, принесет вам удачу (вы не сможете проваливать броски, или, возможно, временно обретете благосклонность какого-то могучего существа), во всяком случае, до тех пор, пока лепестки клевера будут оставаться целыми. Для того чтобы удача не покидала вас, вы должны носить клевер или держать его где-то поблизости. Любой смертный, надевший свою одежду наизнанку, становится невидимым для вас. Вы не можете пересечь текущую воду иначе, как по мосту. Религиозные

символы вызывают у вас отвращение, заставляя вас держаться подальше от тех, кто носит их. Тень креста, упавшая на вас, отнимает один Уровень Здоровья из-за химерического урона на протяжении каждого оборота, в течение которого тень прикасается к вам. Вы не можете вступить на священную землю без получения химерического урона (один Уровень Здоровья в оборот), хотя этот урон можно поглотить. (Четыре пункта)

• **Крайнее:** Повсюду, где вы живете, грибы образуют магические круги – даже на вашем плюшевом ковре. Туманы больше не скрывают ваши способности. Многие люди помнят о том, что вы использовали поблизости от них свой Гламур. Химерические существа гораздо более реальны для вас, чем для других подменышей, и потому их атаки могут наносить реальные и постоянные ранения. При этом, ваше химерическое оружие наносит урон всем, включая и смертных. Люди, скорее всего, последуют за вами, изумленно наблюдая за вашими действиями, и помогая вам даже в опасных для них ситуациях. Сложность использования колдовства для вас значительно уменьшается (насколько – определяет Рассказчик), но ношение религиозных символов или холодного железа делает людей невосприимчивыми к любому Искусству, которое вы можете использовать. Для того чтобы вступить на священную землю вы должны сделать бросок Воли (сложность 7). Даже если бросок успешен, вы все равно получаете физический урон (один Уровень Здоровья в оборот).

Аллергия на Железо: (Порок, 3-5 пунктов)

Большая часть Китэйнов испытывает только боль и получает очки Банальности от соприкосновения с холодным железом. Вам же этот металл наносит раны. Когда холодное железо прикасается к вашей коже, вам кажется, будто к ней приложили раскаленную сталь. Затем вы начинаете испытывать дикое жжение. За каждый раунд соприкосновения с железом, вы получаете один Уровень Здоровья химерического урона. Если вы берете этот Порок сразу на четыре пункта, то вы будете получать один Уровень Здоровья реального урона в течение каждых трех оборотов, на протяжении которых вы соприкасаетесь с холодным железом. Если же вы берете его на пять пунктов, то вы будете получать этот урон в том случае, если находитесь на расстоянии фута от данного металла, тогда как за каждый раунд соприкосновения с холодным железом вы будете получать один Уровень Здоровья аггравированого урона.

Сопротивляемость Железу: (Достоинство, 4 пункта)

Холодное железо не оказывает на вас никакого физического воздействия. Вы можете прикоснуться к холодному железу и не испытать всепоглощающей боли, да и вообще какого-либо дискомфорта. Тем не менее, постоянное соприкосновение с этим металлом будет давать вам пункты Банальности. Фактически, эта способность является палкой в двух концах, так как вы не сможете понять, не сидите ли вы случайно на скамейке из холодного железа или, не приведи Господь, не пытаетесь ли вы перелезть забор, сделанный из этого проклятого металла. Для того чтобы почувствовать это, вам придется делать броски Восприятия + Интеллекта (сложность 7) для того, чтобы вовремя определить наличие этого опасного материала.

Регенерация: (Достоинство, 7 пунктов)

Ваша истинная природа очень сильна, и потому вы можете заживлять свои раны быстрее, чем большинство Китэйнов. За каждый оборот отдыха вы восстанавливаете один Уровень Здоровья химерического урона. Физические раны заживают со скоростью один Уровень Здоровья в час. Пока вы находитесь во фригольде, ваши раны исцеляются с удвоенной скорость. Это Достоинство никак не влияет на раны, нанесенные холодным железом.

Химерический Магнит: (Порок, 5 пунктов)

По неизвестным причинам химеры замечают вас гораздо чаще, чем обычно. В некоторых случаях это дает вам определенное преимущество. Однако, чаще всего этот Порок становится источником новых проблем. Впавшие в ярость химерические звери сначала нападут на вас, а потом уже на других подменышей. Нервоза считают вас просто неотразимым, и всевозможные спрайты постоянно кружатся вокруг вас, в результате чего вы часто оказываетесь мишенью их безвредных, хотя и неприятных шуток.

Прошлая Жизнь: (Достоинство, 1-5 пунктов)

Вы можете вспомнить одну или несколько своих прошлых воплощений. Это может реализовываться, как в виде постоянного дежа вю в местах, известных вам по вашим прошлым жизням, так и в виде сознательных и полноценных воспоминаний о вашей бытности кем-то другим. Фактически, это значит, что ваш персонаж (и, следовательно, вы, как игрок) знает кое-что обо всем, что скрывается в его мертвых воспоминаниях. Вы можете найти дорогу в родном городе вашего предыдущего воплощения или отступить от вашего бывшего убийцы, даже не догадываясь, почему вы это делаете. Это очень хорошее Дополнение для начинающих игроков; с его помощью Рассказчик может сказать им, что то, что они собираются сделать, является глупым, опасным, а то и тем, и тем, так как даже если их персонажи об этом не догадываются, то это может знать одно из их предыдущих воплощений. Тем не менее, это Дополнение нельзя использовать для того, чтобы “вспомнить” Способности.

Рассказчик может и, скорее всего, даже должен проработать одно или несколько ваших предыдущих воплощений вместе с вами. Если ваши воспоминания не являются очень подробными то весьма сомнительно, чтобы ваш персонаж помнил все о своих прошлых жизнях.

• **Один пункт** — Дежа вю, воспоминания об одной жизни.

• **Два пункта** — Неясные, обрывочные воспоминания об одной жизни с дежа вю еще нескольких.

• **Три пункта** — Обрывочные воспоминания о нескольких жизнях и одна или две хорошо запомнившихся картины из одной жизни.

• **Четыре пункта** — Несколько хорошо запомнившихся образов из многих жизней.

• **Пять пунктов** — Ясная, хотя и нарушенная цепь воспоминаний, ведущая в Мифическую Эру и дальше…

Истинная Любовь: (Достоинство, 1 пункт)

Вы нашли, и, возможно, потеряли (по крайней мере, временно) свою истинную любовь. Тем не менее, эта любовь скрашивает ваше существование, обычно лишенное столь светлых чувств. Всякий раз, когда вы страдаете, находитесь в опасности или грустите, мысли о вашей истинной любви оказывается достаточно для того, чтобы дать вам силы. В игровой механике, эта любовь дает вам автоматический успех в любом броске Воли, но только в тех случаях, когда вы активно пытаетесь защитить или достичь объекта вашей любви. Кроме того, силы любви может оказаться достаточно для того, чтобы защитить вас от других сверхъестественных сил (на усмотрение Рассказчика). Тем не менее, ваша истинная любовь может также быть помехой, и, время от времени, требовать помощи (или даже спасения). Кроме того, помните: это одно из самых сложных для отыгрыша Достоинств.

Чувство Опасности: (Достоинство, 2 пункта)

У вас есть шестое чувство, которое предупреждает вас об опасности. Когда вы оказываетесь в опасности, Рассказчик должен делать тайный бросок Восприятия + Бдительности,

Трудность которого зависит от удаленности опасности. Если бросок успешен, Рассказчик сообщает вам, что вы ощущаете некое предчувствие. Несколько Успехов позволяют уточнить это ощущение, и предоставляют информацию о направлении, природе или расстоянии до источника опасности.

Медиум: (Достоинство, 2 пункта)

Вы обладаете врожденной способностью ощущать и слышать духов, привидений и теней. Хотя вы не можете видеть их, вы чувствуете их присутствие и способны говорить с ними, когда они находятся поблизости. Вы даже можете призывать их (с помощью мольб и лести). Духи не будут помогать или предоставлять вам информацию безвозмездно – они всегда что-то хотят за это.

Ментор-Дух: (Достоинство, 3 пункта)

У вас есть призрачный спутник и учитель. Этот дух обладает несколькими незначительными силами, для применения которых ему приходится напрягать все свои силы (смотрите Порок Одержимость, ниже), но главным образом его помощь заключается в советах, которые он может давать. Этот призрак является бестелесным духом какого-то мертвого человека, возможно даже довольно известного или мудрого. Рассказчик действительно создает персонажа-духа, но при этом он не обязан сообщать вам о его силе и возможностях. Менторы подобного рода фактически не являются Учителями Искусства, но могут обладать особыми познаниями в жизни смертных, которых не хватает подменышам, или же которые они позабыли. (Большее количество идей для этого Достоинства можно почерпнуть из линейки Wraith: The Oblivion.)

Друг-Оборотень/Друг-Вампир: (Достоинство, 3 пункта)

У вас есть друг и союзник, который на самом деле является оборотнем или вампиром. Хотя Вы можете рассчитывать на его помощь в случае крайней необходимости, он также рассчитывает на это (в конце концов, вы ведь друзья). Однако, ни его, ни ваши сородичи не слишком-то ценят такие отношения; хотя подменыши достаточно часто общаются с Расточителями, обе стороны испытывают здоровое недоверие друг к другу. Ваш друг не станет ходячим источником Гламура для жадных подменышей. Подобные отношения часто заканчиваются весьма печально…Созданием вашего товарища займется Рассказчик, и только ему будут известны все его силы и способности.

Удача: (Достоинство, 3 пункта)

Вы удачливы от рождения; возможно, вам помогает ангел-хранитель, хотя с такой же вероятностью это может быть Сатана. Так или иначе, вы можете перебросить три проваленных немагических броска в течение истории. Только одна повторная попытка может делаться для каждого отдельного броска.

Иммунитет к Узам Крови: (Достоинство, 4 пункта)

Вы невосприимчивы к Узам Крови. Неважно, сколько раз вы будете пить кровь вампира, Узы Крови между вами не возникнут. Это является очень редким свойством, и вы должны обязательно обсудить это Достоинство с Рассказчиком, прежде чем брать его.

Близость к Искусству: (Достоинство, 5 пунктов)

Вы способны использовать одно из Искусств с гораздо большей легкостью, чем все остальные подменыши. В своей предыдущей реинкарнации, вы обладали исключительными познаниями в этом Искусстве – причем ваши познания были настолько велики, что незначительная их часть перешла к вам из этой прошлой жизни.

Выберите определенное Искусство; при затрате пунктов опыта на получение уровней в этом Искусства, вы платите не обычную цену, а ¾ этой цены. Вы должны сообщить, какое именно Искусство вы выбрали, в ходе создания персонажа. Естественно, что это Достоинство можно взять всего один раз.

Вечность Фэйри:

(Достоинство, 5 пунктов)

После того, как вы миновали свой Кризалис, вы отпраздновали свой день рожденья, затем еще один и еще. Тем не менее, происходит нечто странное – создается впечатление, будто вы не стареете и даже не взрослеете. Похоже, вы отчасти наделены даром бессмертия, которым, некогда, владели все феи. До тех пор, пока ваше истинное обличье существует в смертном теле, вы стареете со скоростью 1/10 от обычной скорости старения людей и подменышей. Если ваш облик феи будет уничтожен или если вы станете жертвой Банальности, то вы сразу же начнете стареть так же, как и обычные люди.

Ангел-Хранитель

(Достоинство, 6 пунктов)

Кто-то или что-то наблюдает за вами и оберегает вас от вреда. Вы понятия не имеете, кто или что это, но вы уверены, что кто-то присматривает за вами. При необходимости вы можете получить сверхъестественную защиту. Однако рассчитывать на ангела-хранителя всегда нельзя. Рассказчик должен определить, почему за вами присматривают, и кто именно это делает (несмотря на название данного Достоинства, это не обязательно должен быть Ангел).

Возвращение Прошлого

(Порок, 1-5 пунктов)

Одна или несколько ваших прошлых жизней воздействуют на вас…и не слишком-то

позитивно. Прошлые страхи приходят к вам в ваших снах, и периодически вы сталкиваетесь со вспышками худших своих воспоминаний (подобных вашим прошлым смертям или, что еще хуже, прошлым личностям, которые пытаются вторгнуться в вашу нынешнюю жизнь). Неприятные сны или вспышки воспоминаний тянут на один или два пункта, что зависит от их силы, а так же того, как сильно они воздействуют на ваши занятия или действия в опасных ситуациях. "Жилец в ваше голове" тянет на три пункта (независимо от того, знаете вы о его существовании или нет). Если вы хотите взять и то, и то, добившись при этом достаточно жалкого существования, то вы можете получить сразу пять пунктов, но помните о том, что Рассказчик будет использовать все это против вас при каждой удобной возможности. Этот Порок можно победить в ходе игры, но для этого вам придется приложить очень большие усилия.

Проклятье: (Порок, 1-5 пунктов)

Вы были прокляты кем-то или чем-то обладающим сверхъестественными или магическими способностями. Это проклятие является уникальным и обстоятельным. Его нельзя сбросить без значительных усилий, и оно может быть весьма опасным для жизни. Ниже приведены некоторые примеры проклятий:

• Если вы откроете тайну, в которую вас посвятили, то ваше предательство в будущем как-то отразится на вас (1 пункт).

• Вы неудержимо заикаетесь, когда пытаетесь рассказать о том, что вы видели или слышали (2 пункта).

• Инструменты, которые вы используете, часто ломаются или действуют не так, как нужно (3 пункта).

• Вы обречены наживать врагов среди тех самых близких вам людей (поэтому, во что бы то ни стало, не сближайтесь с другими персонажами!) (4 пункта).

• Все ваши достижения и победы, в конечном счете, оказываются неполными или обманчивыми (5 пунктов).

Мистический Запрет или Обязательство: (Порок, 1-5 пунктов)

Существует нечто, что вы должны, и что не должны делать, и ваша жизнь, ваша удача, ваша магия и, возможно, сама ваша душа зависят от этого. Это может быть нечто, что всегда будет сопровождать вас, гейс, наложенный друидом в момент вашего рождения, священная клятва или обет, который вы дали, или сделка, которую вы заключили. Некто (с большой буквы Н) стал свидетелем этого, и теперь внимательно наблюдает за тем, как следуете своим обязательствам. Если вы нарушаете их, то последствия этого будут ужасными, а то и смертельными.

У персонажей может быть несколько магических запретов или обязательств, и они могут входить в конфликт друг с другом. К примеру, в кельтской мифологии был великий герой Кухулин, у которого было два гейса – "Никогда не отвергать предложенное гостеприимство " и "Никогда не есть собачье мясо". Однажды, три карги предложили ему на обед жареного пса, и вскоре Кухулин умер. Соответственно, большая часть подменышей держит свои магические обязательства и запреты в тайне для того, чтобы их враги не использовали их против них.

Рассказчик должен рассмотреть каждый запрет и каждое обязательство и определить их стоимость, а так же наказание за их нарушение. Более или менее легкие обязательства, подобные "Никогда не преломлять хлеб с рыжеволосым человеком" будут предоставлять всего один пункт, тогда как более распространенные или сложные вещи, подобные "Останавливать и гладить каждого встречного кота" тянут уже на два пункта, а особенно неприятные или опасные обязательства, подобные "Никогда не отступать в сражении", могут обеспечить игроку три (или более) свободных

пунктов. Так же следует помнить и о последствиях нарушения данных запретов или обязательств. Автоматический провал следующего важного колдовства будет давать один пункт, неудачи, преследующие вас до конца жизни – два пункта, утрата всех ваших друзей и всего вашего имущества – три пункта, гибель – четыре, и расставание со своей магической душой – пять. Однако все это должны решать Рассказчик и игрок.

Традиционно, с гейсами очень сложно что-либо сделать, так как они являются гранями судьбы персонажа, и проклятья, вызванные их нарушением, чертовски сложно снять (при их наличии этот Порок отменяется). Персонажи, которые случайно нарушают их, должны попытаться искупить свою вину, исправив то, что они натворили. Ведьма, которая поклялась не есть красного мяса и, внезапно, обнаружила в своем супе телятину, сможет исправить свой поступок с помощью долгих постов и многочисленных чеков, выписанных для ПЕТА. Тем не менее, если подменыш нарушает свою клятву по собственному желанию и делает это абсолютно сознательно – и выживает при этом – он становится клятвопреступником, одним из наиболее отвратительных, по мнению подменышей, существ. Клятвопреступники особым образом метятся. Им практически невозможно найти себе учителя или получить какую-либо помощь.

Персонажи, которые хотят начать игру клятвопреступниками, могут взять Порок Темная Судьба, или какое-то проклятье, как, впрочем, и Порок Клятвопреступник, которые дает четыре свободных пункта.

Язык Барда: (Порок, 1 пункт)

Вы говорите правду, сами того не желая. То, что вы произносите, в конце концов, оказывается истиной. Этот Порок не дает вам возможности проклинать или благословлять кого-то, и вы не можете сознательно управлять им. Тем не менее, один раз во время истории, неприятная истина, связанная с текущей ситуацией, обязательно вырвется из ваших губ. Для того чтобы избежать ненужных пророчеств, вы должны потратить пункт Воли и отнять один Уровень Здоровья из-за огромного напряжения (и особенно из-за прокушенного языка).

Одержимость: (Порок, 3 пункта)

Вы одержимы духом, которого можете видеть и слышать только вы (и медиумы). Он активно не любит вас и всеми доступными ему средствами усложняет ваше существование, оскорбляя, отвлекая и сбивая вас, особенно тогда, когда вы должны сохранять спокойствие. Он так же обладает несколькими незначительными способностями, которые он может применять на вас (каждую силу по разу в течение одной истории). Это может быть похищение небольших предметов; леденящий холод, обрушивающийся на окружающих; звон в ваших ушах, или ушах других людей; перемещение небольших предметов, подобных ножу или ручке; разбивание хрупких вещей, подобных зеркалу или бутылке; произведение неприятных звуков, подобных звону цепей. Попытка накричать на призрака может оказаться успешной, но это, несомненно, несколько удивит окружающих вас людей. Рассказчик может персонифицировать духа для того, чтобы сделать сложившуюся ситуацию еще более пугающей для вас. (Большее количество идей относительно этого Порока можно почерпнуть из линейки Wraith: The Oblivion).

Сердце Поэта: (Достоинство, 3 пункта)

Ваша душа является воистину одухотворенной. Вас суждено стать великим героем или творцом, и потому Гламур оберегает вас от преизбытка Банальности. Временами, вам даже удается полностью избежать её воздействия. Вы можете сделать бросок Воли (сложность равняется постоянному значению Банальности персонажа) раз в историю для того, чтобы избежать получения пункта временной Банальности.

Рассеянные Туманы: (Порок, 3 пункта)

Туманы являются одним из последствий Раскола, проявившимся в мире людей. Они укрывают силы и магию Китэйнов, скрывая их присутствие. К сожалению, вашу магию и способности Туманы не скрывают. Если смертный увидит ваши действия, то он не забудет воздействия ваших Искусств или других магических способностей. В результате этого, вы вполне можете раскрыть свои истинную природу миру смертных, что приведет к весьма печальным последствиям для других фэйри.

Химерическое Уродство: (Порок, 1-3 пункта)

Часть вашего облика феи была серьезно повреждена и теперь просто не существует. Это уродство является постоянным. Примером этого Порока может служить отсутствующая химерическая рука, в результате чего, вы не можете использовать этой рукой химерические предметы (два пункта). В вашем истинном облике у вас может не хватать одного глаза, в результате чего вы плохо видите (три пункта). Кроме того, у вас может не быть одной химерической ноги; вы все еще можете ходить, но вам будет очень трудно ездить на химерических существах (один пункт).

Глаза Подменыша: (Порок, 1 пункт)

Ваши глаза отличаются каким-то необычным цветом, возможно изумрудно-зеленым, лиловым или желтым. Те, кому известны древние сказания, способны определить, что вы являетесь подменышем.

Крылья: (Порок, 2 пункта/Достоинство, 4 пункта)

Вы обладаете прекрасными крыльями, которые могут быть, как птичьими крыльями, покрытыми перьями, так и цветными крыльями бабочки. Они являются химерическими, но при этом постоянно должны находиться на свободе, так как в противном случае вы теряете один кубик при всех бросках Ловкости. Вы так же должны будете объяснять другим людям, почему на вашей куртке сзади красуются дырки. Если вы берете это Дополнение в качестве Порока, то вы не сможете летать, но при этом получаете дополнительный кубик, когда на вас воздействует колдовство Бегущий-по-Ветру (Странствия 3). Если же вы берете Крылья в качестве Достоинства, то вы даже сможете летать. Эта способность будет действовать, как и любая другая частичка Грезы, только в присутствии Китэйнов, тогда как рядом со смертными вам придется забыть о ней.

Благословленное Обличье: (Достоинство, 5 пунктов)

Все ваши Права Рождения относятся не только к облику феи, но и к смертному обличью. В результате этого, они действуют даже в присутствии смертных. Ши получает дополнительные точки Внешности, сатир может использовать свою необычайную скорость, тролли сохраняют огромную силу и так далее.

Спадающее Обличье: (Порок, 1-5 пунктов)

Ваше облик феи прорывается через обличье смертного и выдает вас окружающим людям. Этот Порок, взятый всего на один пункт, может вызвать легкий голубоватый оттенок кожи тролля в смертном обличье, тогда как пять пунктов могут означать, что у вашего сатира в обоих обличьях на голове видны рога. Естественно, что это будет достаточно сложно объяснить другим смертным: “Эээ, ну…мой друг…все дело в том, что он как-то раз случайно упал головой под комбайн…ну и к счастью рядом оказался умелый хирург…но все же…” Этот Порок не предоставляет вам те преимущества, которые дает вам ваш облик феи (к примеру, козлиные ноги вряд ли помогут вам передвигаться быстрее и так далее).

Темная Судьба: (Порок, 5 пунктов)

Вы обречены сталкиваться с постоянными неприятностями или, что еще хуже, испытывать вечную агонию. Независимо оттого, что вы делаете, в конце концов, вы окажетесь во тьме. Все ваши усилия, все ваши стремления и мечты превратятся в ничто. Ваша судьба уже предначертана, и не в вашей власти её изменить. И, что страшнее всего, вы прекрасно это осознаете и даже можете частично предсказать неприятности и поражения, которые вас ожидают, благодаря периодическим и очень неприятным видениям. Страх, который эти видения вселяют в вас, можно преодолеть только с помощью Воли, и этот страх будет возвращаться после каждого видения. В определенный момент хроники вам придется встретиться со своей судьбой, но когда и как именно это произойдет – решает Рассказчик. Хотя вам не дано изменить ваш рок, вы, по крайней мере, можете попытаться сделать нечто, прежде он сокрушит вас, или, хотя бы, постараться сделать так, чтобы ваши друзья не погибли вместе с вами. Это очень сложный для отыгрыша Порок; хотя, кажется, будто он отнимает у персонажа всю свободу действий, мы, как ни странно, обнаружили, что он наоборот дает ему огромную свободу. Сочетание этого Порока с Дополнением Судьба будет очень подходящим – классическими литературными героями, обладающими чем-то подобным, являются Эйрик и Ваниэль.

Энергетический Вампир: (Порок, 5 пунктов)

Искра жизни в вас умирает, и вам постоянно приходится высасывать энергию из окружающего пространства. В результате этого вы стали энергетическим вампиром. Растения и насекомые увядают или умирают в вашем присутствии, так как вы поглощаете их энергию, и любой человек, с которым вы соприкасаетесь более часа, теряет один не-аггравированный Уровень Здоровья, так как вы постепенно вытягиваете из него жизнь. Раненные персонажи

(включая тех, у которых был вытянут уровень здоровья Синяки) не могут исцеляться в вашем присутствии. Вы можете находиться в одном доме с живыми существами, не нанося им при этом вреда, но вы не сможете разделить с кем-то ложе, если, конечно же, вы не хотите, чтобы этот человек начал медленно умирать. Если вы не заполняете пустоту, царящую в вашем теле, в течение хотя бы одного дня, то вы начинаете умирать. Скорость, с которой это происходит, напоминает обратную версию процесса природного выздоровления: вы теряете один Уровень Здоровья на следующий день, второй – через три дня, третий – через неделю, четвертый – через месяц, и, наконец, по одному в течении каждых трех месяцев.

Проклятье Ши: (Порок, 5 пунктов)

Ши постоянно испытывают смертельный страх перед Банальностью, из-за того, что она поселяется в их душах с гораздо большей легкостью, чем в случае с представителями всех остальных китов. К сожалению, несмотря на то, что вы не принадлежите к народу Ши, вы так же страдаете от этого страха. Вы получаете два пункта Банальности вместе одного. Персонажи-Ши не могут брать себе этот Порок.

Связи среди Подменышей

Это Достоинства и Пороки определяют место, положение и статус персонажа в обществе подменышей.

Долг: (Достоинство, 1-3 пункта)

Аристократы находятся перед вами в долгу из-за того, что вы или ваш ментор когда-то совершили для них. Степень этого долга зависит от того, сколько пунктов вы возьмете. Один пункт означает достаточно незначительный долг, тогда как три пункта могут указывать на то, что аристократ, возможно, обязан вам жизнью.

Авторитетный Ментор: (Достоинство, 1 пункт)

Ваш учитель имел или имеет высокий Статус среди Китэйнов, и это дает вам неко-

торые привилегии. Благодаря этому, большая часть фэйри относится к вам с уважением, хотя некоторые из них презирают вас, считая, что вы просто используете славу своего ментора. Этот престиж может оказать вам огромную помощь во время общения со старшими Китэйнами, которые были знакомы с вашим учителем. Не следует забывать и о том, что друзья вашего ментора могут оказать вам определенную помощь. Даже если вы никогда больше не увидитесь с вашим ментором, сам факт того, что вы у него учились, не раз поможет вам.

Репутация: (Достоинство, 2 пункта)

У вас прекрасная репутация среди подменышей вашего Двора. Возможно, вы заслужили ее сами или же она связана с превосходной репутацией вашего ментора. Вы можете прибавить три кубика к любым броскам, связанным с различными социальными взаимоотношениями с подменышами вашего Двора. Персонаж, выбравший это Достоинство, не может выбрать Порок Дурная Слава.

Враг: (Порок, 1-5 пунктов)

У вас есть враг или даже группа врагов. Кто-то хочет навредить вам. Значение этого Порока определяет, насколько сильными являются эти враги. Самые могучие враги (короли или старейшины вампиров) могут стоить пять пунктов, тогда как кто-то из равных вам по силе Китэйнов не потянет более чем на один пункт. Вы должны определить, кем является ваш враг, и что стало причиной его ненависти к вам.

Неуважаемый Ментор: (Порок, 1 пункт)

Ваш Сир имел или имеет плохую репутацию среди подменышей. В результате этого, другие фэйри так же не доверяют вам и не слишком вас любят. Это тяжкий груз, и избавиться от него довольно сложно.

Безумный Ментор: (Порок, 1 пункт)

Ваш ментор полностью утратил связь с реальностью, и стал жертвой Бедлама или опасного безумия. Любой плохой поступок вашего учителя может повлиять на вашу репутацию, и некоторые из его безумных замыслов каким-то образом связаны с вами.

Неприязнь Ментора: (Порок, 1 пункт)

Вы не нравитесь вашему Сиру и он не желает вам ничего хорошего. При малейшей возможности, он старается сделать вам какую-то гадость, и может даже напасть на вас в том случае, если вы дадите ему для этого повод. Друзья вашего ментора так же недолюбливают вас. Удачи!

Плохое Обучение: (Порок, 1 пункт)

Ваш ментор отличался довольно неприятным нравом, и потому все, что он говорил о Китэйнах, в большинстве своем не соответствовало действительности. Все что вы знаете о политике подменышей, является неправильным, и ваши ложные убеждения постоянно приводят к возникновению проблем. Со временем, получив много неприятных уроков, вы сможете избавиться от своих заблуждений (Рассказчик скажет вам, когда именно). Но до тех пор, вы продолжаете верить в то, что рассказал вам учитель, независимо от того, как настойчиво вас пытаются переубедить другие Китэйны.

Злой Ментор: (Порок, 2 пункта)

Ваш учитель был замешан в делах, которые вызвали очень большое неудовольствие других фэйри. Он мог проигнорировать открытые действия Неблагих фей, или совершить нечто еще более страшное. Множество людей

охотится за вашим учителем, и некоторые из них могут решить разобраться и с вами.

Дурная Слава: (Порок, 3 пункта)

У вас очень плохая репутация среди ваших сородичей; возможно, вы слишком часто нарушали установленные законы или принадлежите к непопулярному фригольду. От любых бросков, связанных с социальными взаимоотношениями с известными вам подменышами, отнимается 2 кубика. Персонаж, выбравший этот Порок, не может взять себе Достоинство Репутация.

Смертное Общество

Это Достоинства и Пороки определяют влияние, положение и статус персонажа среди смертных. Некоторые из них очень тесно связаны с различными Дополнениями (подобными Ресурсам и Влиянию), тогда как другие просто уточняют и расширяют их. Дополнения дают вам большую свободу для творчества, тогда как эти Достоинства определяют, чем именно вы обладаете.

Связи на Черном Рынке: (Достоинство, 1-5 пункта)

Вы обладаете особыми связями с подпольными рынками, что позволяет вам находить снаряжение и вещи, которые обычно практически невозможно получить. Это Достоинство добавляет по одному кубику к броскам Знания Улиц за каждую точку, при условии, что эти броски связаны, к примеру, с поиском оружия на черном рынке. Сложность подобных бросков определяется Рассказчиком (обычно 7 или выше). Количество точек отражает то, насколько хорошо вы "связаны" с черным рынком. Рассказчик может разрешить вам использовать ваши связи с черным рынком во время игры для получения полезного или необходимого снаряжения. Однако подобные связи не дают ничего просто так – все, что вы захотите получить, обойдется вам недешево! Именно Рассказчик определяет количество, качество и цену снаряжения. Он может даже запретить это Достоинство в том случае, если подобные связи нарушат баланс в игре.

• Одна точка — Небольшие предметы: боеприпасы, идентификационные коды среднего качества, хороший софт.

• Две точки — Средние предметы: пушки, высокотехнологический софт, особые боеприпасы.

• Три точки — Дорогие предметы: старые машины, взрывчатка, автоматическое оружие.

• Четыре точки — Важные предметы: тяжелое оружие, идентификационные коды с большой зашитой или коды доступа.

• Пять точек — "Да. Следующая игра – ваша": высокотехнологичное оружие, наиболее сильные взрывчатые вещества, военная техника

Связи с Правосудием: (Достоинство, 2 пункта)

У вас есть определенное влияние и контакты в системе правосудия. Вы знакомы с судьями, прокурорами и адвокатами и можете оказывать незначительное влияние на некоторые судебные процессы. Хотя вам будет достаточно сложно вмешаться в ход того или иного судебного процесса, вы можете постараться направить его рассмотрение в ту или иную сторону. Кроме того, с помощью этих связей вы так же можете получить ордер на обыск.

Особняк: (Достоинство, 2 пункта)

Вы владеете большим особняком – примерно на 25 комнат – и прилегающей к нему землей. В нем могут жить слуги, хотя они не могут использоваться, как Мечтатели или Свита, если у вас нет соответствующих Дополнений. Особняк снабжен современной охранной системой и окружен оградой, но при этом не имеет доступа к тродам (смотрите Дополнение Фригольд).

Хотя особняк может быть в плохом или хорошем состоянии, в зависимости от вашего желания, вы должны помнить, что чем более многолюдным он кажется, тем больше внимания он будет привлекать. Сомнительно, чтобы дом с привидениями привлекал внимание налоговой службы, тогда как банды странных детей, шныряющих поблизости, неминуемо привлекут внимание полиции.

Связи со СМИ: (Достоинство, 2 пункта)

У вас есть определенные контакты и влияние в местных средствах массовой информации. Вы можете влиять на выпуски новостей и заказывать нужные вам статьи (что, правда, не всегда будет иметь 100% эффект, так как журналисты – это не тот тип людей, которыми просто управлять). Вы так же обладаете доступом к информационным архивам газет, журналов и телевидения.

Ночной клуб: (Достоинство, 2 пункта)

Вы владеете ночным клубом средних размеров, который, однако, считается одним из популярнейших в городе. Клуб приносит вам неплохой доход, позволяющий вам жить в относительной роскоши ($1000 в месяц, но доход может и расти), но что более важно он дает вам престиж. Вы можете использовать клуб в качестве фригольда (хотя вы должны приобрести для этого соответствующее Дополнение), или просто проводить там время. Схожим образом, вы можете владеть рестораном, театром, спортивным залом или небольшим магазинчиком.

Связи с Церковью: (Достоинство, 3 пункта)

Вы обладаете определенным влиянием и контактами в некоторых из местных церквей и можете проводить службы, помогать нуждающимися и занимать деньги. Однако чем чаще вы используете эти связи, тем больше вероятность того, что кто-то откроет вашу истинную природу.

Связи в деловых кругах: (Достоинство, 3 пункта)

У вас есть контакты и влияние в деловых кругах города. Вы находитесь в курсе финансовой активности, разворачивающейся в городе, и знакомы с большинством крупных предпринимателей, банкиров и маклеров. При необходимости вы можете серьезно повлиять на финансовую жизнь города, и получить значительное количество денег (в виде займа) за очень незначительный период времени.

Связи в сфере развлечений: (Достоинство, 3 пункта)

Вы обладаете определенной известностью и влиянием в местной сфере развлечений (музыка, театр, танцы и т.д.). Вы можете заказать себе лучшие места, а так же довольно известны как среди артистов, так и среди их поклонников. Вы можете использовать свое влияние для того, чтобы получить информацию или заручиться необходимой поддержкой. Если вы вложите в это Достоинство пять пунктов, то вы будете известны всей стране.

Связи с полицией: (Достоинство, 3 пункта)

Вы обладаете определенными контактами и влиянием в полицейском департаменте города. Одним телефонным звонком вы можете занести кого-то в список разыскиваемых лиц. Однако чем больше вы используете эти связи, тем больше привлекаете к себе внимание, и тем слабее эти связи становятся. Ваше влияние не абсолютно, но оно может усилиться в ходе игры (путем отыгрыша) или наоборот оказаться утраченным на какое-то время.

Политические связи:
(Достоинство, 3 пункта)

Вы обладаете определенными контактами и влиянием среди политиков и бюрократов города. В случае необходимости, вы можете отключить электричество и воду в соседнем здании, и применить другие формы давления на своих противников. Чем больше вы используете свои политические связи, тем слабее они становятся. Полный контроль над политикой и администрацией города вы сможете захватить только в случае исключительно качественного отыгрыша.

Связи с Преступностью:
(Достоинство, 3 пункта)

У вас есть определенные контакты и влияние среди мафии и уличных банд. Вы можете рекрутировать небольшое число "солдат" или получить нужную информацию. Чем чаще вы используете свои криминальные связи, тем слабее они становятся

Глава Корпорации:
(Достоинство, 5 пункта)

У вас есть определенное влияние и власть в крупной корпорации и связанных с ней дочерних кампаниях, подобное тому, если бы вы входили в совет её директоров. Возможно, вы владели этой корпорацией до Кризалиса и сохранили свое положение в ней. Благодаря этому у вас есть многочисленные связи в деловых кругах, и вы способны даже вести экономические войны. Это Достоинство дает вам некоторые Ресурсы и Контакты, определяющиеся Рассказчиком.

Хранитель: (Порок, 3 пункта)

Вы обязаны защищать смертного. Вы можете описать его, но фактически этот персонаж будет создан Рассказчиком. Возможно, этот смертный много значил для вас до Кризалиса, будучи вашим родственником или товарищем, или же это просто один из ваших хороших друзей. Ваши подопечные обладают самым настоящим талантом попадать в различные истории, и они часто становятся объектами пристального внимания ваших врагов.

Преследование: (Порок, 4 пункта)

Вампиры и вервольфы не являются единственными сверхнатуралами, которым приходится бояться фанатичных охотников на ведьм. Каким-то образом вы привлекли внимание некоего агентства или смертного, который теперь стремится уничтожить вас. Действия охотника невозможно предсказать, и он обладает влиянием, властью или силой, которая вызывает у вас беспокойство. Ваши друзья, родственники и товарищи находятся под угрозой. Рано или поздно этот Порок приведет к открытой конфронтации. Выйти из этой ситуации живым будет нелегко.

Физические

Эти Достоинства и Пороки связаны с вашим здоровьем и внешним видом.

Гибкость: (Достоинство, 1 пункт)

Вы являетесь необычайно гибкими. Трудность всех соответствующих бросков Ловкости уменьшается на 2. Примером подобного броска может послужить попытка пролезть в небольшое отверстие.

Сюрреалистическая красота:
(Достоинство, 1 пункт)

Вы обладаете красотой, которая не свойственна обычным смертным. Люди замирают в благоговении, увидев вас. Если вы являетесь Ши то, возможно, ваше истинное обличье проступает из-под вашей смертной маски. Персонажи, которые берут это Достоинство, должны сначала взять себе Внешность 5 или

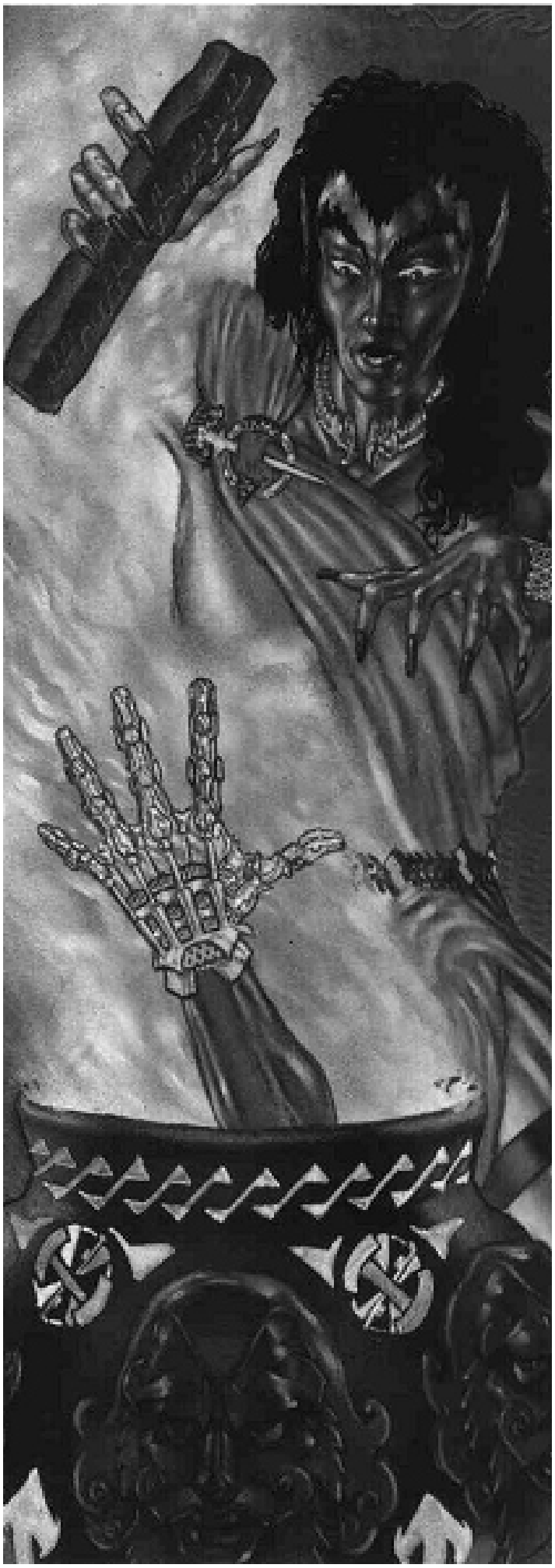
выше, хотя считается, что их красота выходит даже за эти рамки.

Огромные Размеры: (Достоинство, 4 пункта)

Выше смертное обличье отличается очень большими размерами, и достигает примерно 7 футов в высоту и весит около 400 фунтов. Благодаря этому вы получаете дополнительный Уровень Здоровья и можете перенести большее количество урона, прежде, чем окажетесь выведены из строя. Вы можете считать, что это Достоинство просто дает еще один Уровень Здоровья без каких-либо отрицательных модификаторов к броскам. Тролли могут взять это Достоинство, хотя дополнительный Уровень Здоровья, получаемый с помощью Огромных Размеров, воздействует только на смертное обличье. Тем не менее, этот дополнительный Уровень Здоровья прибавляется к тем, которые тролль получает благодаря своему Праву Рождения, при рассчитывании химерического урона или реального вреда, если тролль подвергается воздействию Вирда.

Аллергия: (Порок, 1-4 пункта)

Вы страдаете от аллергии, вызываемой каким-то веществом – пыльцой, алкоголем, шоколадом, звериным мехом или чем-то еще. Взяв 1 пункт Аллергии, вы будете страдать от крапивницы, насморка или чесотки при длительном контакте с тем или иным аллергеном; в случае с двумя пунктами, вы будете чувствовать себя не слишком комфортно в области воздействия данного вещества, в результате чего все броски уменьшаются на один кубик; в случае с тремя пунктами, аллерген фактически выводит вас из строя, уменьшая все броски на три кубика. Если то или иное вещество будет присутствовать в вашей хронике в значительных количествах, то прибавьте к этому Пороку еще один пункт.



Астма: (Порок, 1 пункт)

Вы с трудом можете предаваться различными формами физической активности, так как вам довольно трудно дышать. При астме ваши легкие получают только часть воздуха, который обычно необходим для их работы. Всякий раз, когда вы напрягаетесь, вы должны сделать бросок Выносливости со сложностью 6, или же не сможете ничего совершить в следующем раунде, так как вам придется долго переводить дыхание.

Коротышка: (Порок, 1 пункт)

Ваш рост гораздо ниже среднего, что мешает вам рассматривать более высокие объекты и быстро двигаться. Вы получаете отрицательный модификатор –2 кубика ко всем броскам, связанным с бегом, и вы с Рассказчиком должны во всех случаях учитывать низкий рост вашего персонажа. При этом не следует забывать, что в некоторых ситуациях это может оказаться преимуществом.

Только тролли-Дети могут взять себе этот Порок.

Безобразие: (Порок, 2 пункта)

Ужасное уродство делает вас очень безобразным, и, следовательно, легко заметным и хорошо запоминающимся. Кроме того, ваша Внешность равняется 0. Ши не могут брать себе этот Порок.

Ребенок: (Порок, 3 пункта)

Вы были маленьким ребенком, когда завершился ваш Кризалис. Годы идут, а вы все еще остаетесь ребенком. Вы получаете Порок Коротышка (смотрите выше) и вам трудно заставить окружающих относиться к вам серьезно (от соответствующих бросков отнимается 2 кубика). Кроме того, вы оказываетесь объектом контроля со стороны родителей, а так же законов, связанных

с запретом прогулов и детского труда. Вас вряд ли пустят во многие клубы, так как в глазах охранников вы считаетесь "несовершеннолетним". Дети, которые не берут этот Порок, но неизвестным причинам считаются более старшими, чем на самом деле.

Уродство: (Порок, 3 пункта)

Вы обладаете неким физическим недостатком – горбом или плохо сросшейся конечностью – который влияет на ваши отношения с другими людьми и усложняет вашу физическую деятельность. Сложность всех бросков, связанных с вашим внешним видом, увеличивается на два. Кроме того, ваше уродство может увеличить на два пункта сложность некоторых бросков Ловкости, хотя это зависит от его природы.

Персонажи-Ши не могут взять себе этот Порок.

Хромота: (Порок, 3 пункта)

Вы были ранены в ногу, или же она не действует так, как обычно, по другим причинам. Вы теряете 2 кубика при всех бросках, связанных с передвижением. Взяв этот Порок, вы не можете взять Достоинство Гибкость.

Ши, которые принадлежат к Дому Дугал, могут брать этот Порок только в том случае, если Порок их Дома является отличным от него.

Одна Рука: (Порок, 3 пункта)

У вас осталась всего одна рука — вы можете сами определить какая, или же решить это случайным образом во время создания персонажа. Это может быть результатом ранения, врожденным недостатком или последствием несчастного случая. Предполагается, что вы уже привыкли действовать оставшейся рукой, и потому не получаете каких-либо отрицательных модификаторов. Тем не менее, у вас отнимается два кубика от всех бросков, где в нормальных условиях понадобилось бы использование двух рук. Персонаж с этим Пороком не может взять себе Достоинство Обоюрукость.

Ши, которые принадлежат к Дому Дугал, могут брать этот Порок только в том случае, если Порок их Дома является отличным от него.

Немота: (Порок, 4 пункта)

Ваш голосовой аппарат не действует, и вы не можете говорить. Вам приходится общаться с окружающими с помощью других методов – обычно знаков или письма.

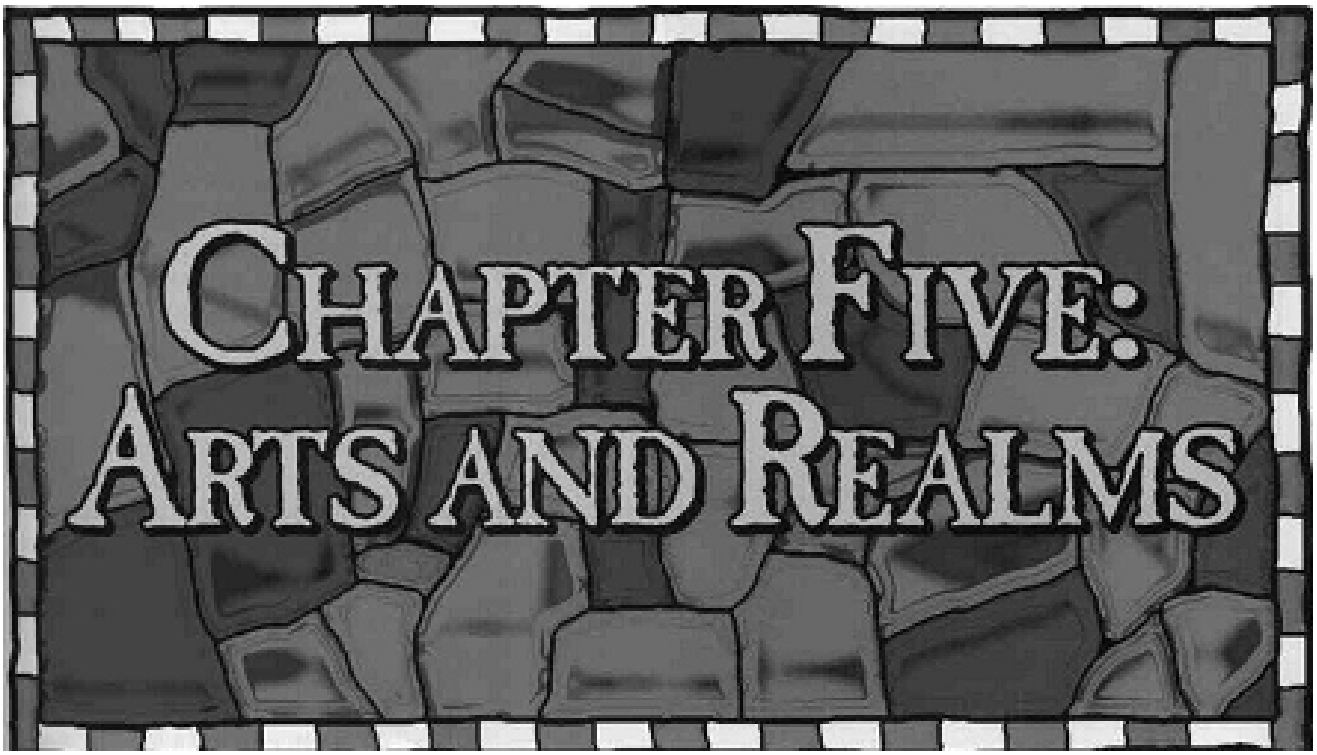
Ши, которые принадлежат к Дому Дугал, могут брать этот Порок только в том случае, если Порок их Дома является отличным от него.

Паралич: (Порок, 6 пункта)

У вас парализованы ноги, и вы можете передвигаться только с помощью костылей или в инвалидном кресле. Но даже в этом случае, передвижение может причинять вам боль и неудобства. Вы и Рассказчик должны соответствующим образом отыгрывать этот Порок, независимо от того, как бы сложно это не было. Персонаж с этим Пороком не может брать себе Достоинство Гибкость.

Ши, которые принадлежат к Дому Дугал, могут брать этот Порок только в том случае, если Порок их Дома является отличным от него.

fig 6-



Колдовство

Колдовство, чаще просто именуемое “магией фэйри”, представляет собой набор методов и приемов, с помощью которых подменыши манипулируют Гламуром для того, чтобы оказывать магическое воздействие, как на Грезу, так и на мир смертных. Подменыш использует свой внутренний Гламур и тем самым устанавливает связь с Грезой – связь, которая является достаточно сильной для того, чтобы он мог призвать материю Грезы и придать ей определенную форму в соответствии со своими желаниями. Фактически, колдовство является физическим проявлением Грезы.

Далее приведены описания Искусств, которые определяют, что именно способна совершить магия подменышей, и Королевства, которые отвечают за то, против кого или чего именно подменыш может использовать свою магию в случае применения колдовства.

Искусства

Искусства представляют собой комплексы методов, с помощью которых подменыш может изменять Гламур и придавать ему форму с целью достижения определенных эффектов. Каждое Искусство делятся на пять уровней, мощь которых возрастает в арифметической прогрессии. Силы, предоставляемые этими Искусствами, известны большей части подменышей Земли; древние феи могут обладать способностями, значительно превышающими возможности их младших сородичей. После описания каждой из этих сил приведена информация, связанная с их использованием, включая методы применения и последствия наложения одного и того же колдовства несколько раз.

Искусства, описанные здесь, являются всего лишь малой частью всей магии, которой обладают подменыши; тем не менее, именно они являются наиболее распространенными. Будучи порождениями Гламура и фантазии, многие подменыши нашли другие методы использования описанных здесь Искусств (что часто приводило к весьма радикальным и необычным результатам). Запомните, что вероятность того, что персонаж сможет использовать Искусство не так,

как описано здесь, определяется Рассказчиком – хотя попробовать, никогда не мешает.

Смертные чаще всего забывают о воздействии на них Искусств ("Случайность" или "Этому есть рациональное объяснение"). Всякий раз, когда смертный становится объектом воздействия колдовства Вирда или просто наблюдает за чем-то подобным, воспользуйтесь таблицей Туманов на странице 208 с целью определения того, что именно он запомнил.

Следуя базовым правилам использования колдовства, наиболее универсальными Королевствами являются Люди и Феи. Проще говоря, чаще всего объектом воздействия колдовства становится живое существо, которое может быть смертным, сверхнатуралом или другой феей. Во многих случаях, Королевство Мест может использоваться в сочетании с Феями и Людьми для воздействия на множественные цели. Однако не следует забывать о том, что такие Королевства, как Природа, Предметы и Время так же достаточно часто задействуются в колдовстве.

К примеру, Джимб (достаточно честный пак, хотя и не слишком мудрый), заходит в бар и обнаруживает, что там уже сидит группа Неблагих красных шапок, над которыми он как раз подшутил неделю назад. Понимая, что его жизнь в опасности, Джимб выскакивает из бара и применяет колдовство Забытия на красных шапок для того, чтобы они забыли о том, что он вообще там появлялся. Джимбу требуется Королевство Фей 2 для того, чтобы подействовать на одного из красных шапок, и Королевство Мест 1 для того, чтобы заставить забыть о его появлении всех Китэйнов, находящихся в комнате.

Обман

Обман представляет собой Искусство лжи, которое предпочитают те Китэйны, которые любят применять хитрость для того, чтобы использовать неопытных и неосторожных. Это Искусство отвечает за обман чувств и порабощение разума, что становится доступным

Определения

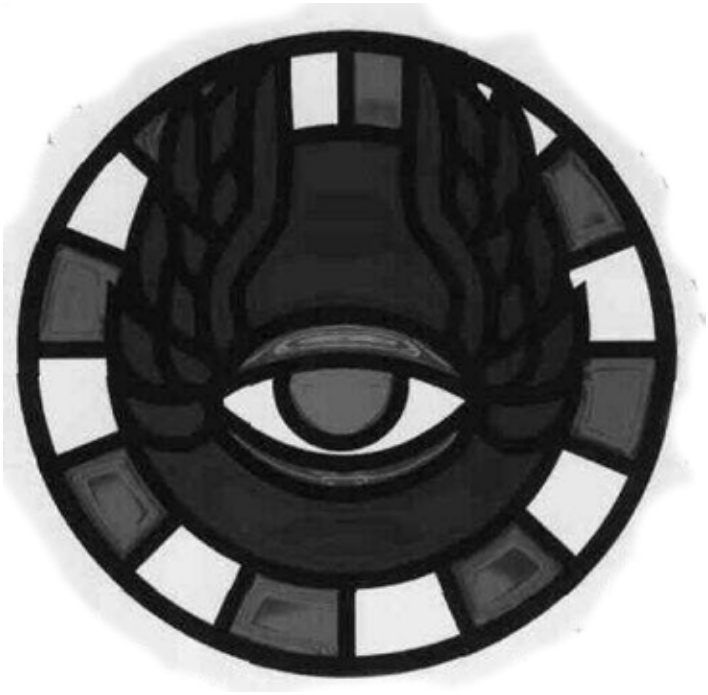
Искусство: Описание каждого Искусства начинается с общего обзора функций данного раздела магии фэйри и так же краткого рассмотрения колдовства, доступного с его помощью. Этот раздел так же описывает то, как то или иное Искусство используется и воспринимается в обществе подменышей.

Атрибут: Сразу же за этим описанием следует описание Атрибута, используюещегося во время применения колдовства этого Искусства.

Силы: После описания Искусства приведены описания различных его уровней и того, какие разновидности колдовства могут использоваться на каждом из них. Во вступительном разделе дается обзор того, для чего вообще может использоваться это Искусство.

Система: Этот раздел описывает правила использования того или иного колдовства. Там же рассматривается взаимодействие Королевств с тем или иным Искусством, то, как количество успехов влияет на результаты применения колдовства, и, наконец, как этому колдовству можно противостоять (если, конечно же, это действительно можно сделать).

Тип: Этот раздел определяет, является ли колдовство химерическим или же принадлежит к Вирду. Химерическое колдовство воздействует только на химерических существ или же обладает таким незаметным воздействием, что смертные, скорее всего, сочтут его случайностью. Вся магия, которая оказывает воздействие на реальный мир (подобно телепортации из одного места в другое), считается колдовством Вирда. Если персонаж обращается к Вирду, то все колдовство, которое он применяет, автоматически переходит в эту категорию.



на более высоких уровнях. Заклинатели, использующие Обман, обычно считаются подозрительными, причем особое внимание на них обращают аристократы и их помощники, стремящиеся установить как можно более строгий контроль за их действиями. Некоторые аристократы так же утратили свою честь из-за опрометчивого применения этого Искусства, хотя в большинстве своем считается, что оно характерно для простолюдинов.

Атрибут: Манипулирование

● *Дурман*

Дурман позволяет заклинателю изменять восприятие мира определенной персоной. Тем не менее, это Искусство довольно сложно использовать должным образом, так как оно не способно создать что-то из ничего – всегда должна быть некоторая основа для обмана чувств, который хочет произвести заклинатель. В определенной степени, Китэйн так же ограничен органами чувств жертвы. Если человек является слепым и глухим, то заклинателю не удастся заставить его внезапно увидеть и услышать океан, но при этом он может вызвать запах соленого, морского воздуха. Во время обмана органов чувств, Дурман полагается на уже существующие факторы, и не может полностью уничтожить определенное ощущение или создать какое-то чувство из ничего. Другими словами, эшу, использующий Дурман, не сможет стать невидимым на глазах у других людей, и не сможет вызвать звук полицейских сирен, если в окружающей его ночи будет царить безмолвие. Но если эшу будет скрываться в тенях, он сможет использовать Дурман для того, чтобы другие люди просто его не заметили, или же он может превратить лай собак в звук полицейской сирены.

Это колдовство не может нанести прямого урона, хоть объект его воздействия вполне способен случайно ранить себя из-за того, что органы его чувств будут обмануты.

Система: Объект воздействия данного колдовства определяет Королевство, необходимое для его использования. Для воздействия сразу на несколько целей используется Королевство Мест. К примеру, использование Дурмана для того, чтобы убедить группу смертных туристов в том, что тролль на их глазах превратился в волка, потребует наличия Королевств Людей 4 (смертные туристы) и Сцены 2 (для групп).

Количество успехов определяет, как долго объект колдовства будет находиться под его воздействием. Многократные применения этого колдовства не являются кумулятивными; в подобных случаях, использует то колдовство, которое получило наибольшее количество успехов.

1 успех	Одна минута
2 успеха	Десять минут
3 успеха	Один час
4 успеха	Один день
5 успехов	Один месяц

Тип: Химерическое

●● *Закрытые Глаза*

Как видно из названия этого колдовства, Закрытые Глаза заставляют цель игнорировать то, что желает заклинатель. Колдовство не делает тот или иной предмет невидимым, но вместо этого убеждает наблюдателя в том, что данный объект недостоин его внимания.

Закрытые Глаза не могут заставить лавку просто исчезнуть, но при этом они вполне способны убедить проходящих мимо в том, что там не продается ничего, что могло бы заинтересовать их, и, тем самым, заставить их проигнорировать это место. То же самое относится и к людям, скрытым с помощью Закрытых Глаз.

Система: Существо или предмет, скрытые с помощью этого Искусства, определяют разновидность Королевства, к которому необходимо обратиться во время его использования. Это Искусство действует не так, как большая часть колдовства, связанного с Обманом, так как после наложения на определенную личность или предмет, объект этого колдовства становится закрытым от всех, кто находится поблизости. Для зачарования смертных требуется Королевство Людей, тогда как для наложения покрова незаметности на здание потребуется Королевств Мест (хотя Места и Люди могут использоваться для того, чтобы наложить покров на комнату, полную людей, для того, чтобы она казалось пустой каждому, кто входит или заглядывает туда).

Закрытые Глаза действуют на протяжении одного оборота за каждый успех. Подменыш может удвоить количество успехов, использовав дополнительный пункт Гламура. Подменыш может заглянуть за покров создаваемый этим колдовством, сделав успешный бросок Восприятия + Проницательности (сложность 4 + количество успехов, выброшенное при наложении колдовства до того, как были использованы дополнительные пункты Гламура). Только смертные, которые были связаны с закрытыми объектами или знают о том, что они должны находиться здесь, обладают хотя бы какой-то возможностью сопротивляться этой магии. Сверхъестественные существа, обладающие чувством магии (Проницательность, Осведомленность, Прорицание и так далее), могут попытаться проникнуть через полог Закрытых Глаз, когда они впервые сталкиваются с ним. Это колдовство можно применять несколько раз для того, чтобы увеличить продолжительность его действия.

Тип: Химерическое

●●● *Забытие*

(так же известное, как"Мимолетное Воспоминание")

Если Дурман позволяет подменышу изменять восприятие мира, то Забытие связано с властью над памятью. С помощью Забытия, подменыш может стирать или похищать целые части воспоминаний и убеждений, или же производить точечное удаление воспоминаний, уничтожив, к примеру, лишь воспоминание о том мгновении, когда объект колдовства врезался в него, следуя вниз по улице. С помощью Забытия нельзя добавлять новые воспоминания, и его действие очень редко оказывается постоянным.

Система: Подменышу требуется только Королевство своей цели для того, чтобы использовать против неё Забытие.

Количество успехов определяет продолжительность и степень утраты памяти. Заклинатель разделяет количество успехов между двумя этими аспектами в соответствии с приведенной ниже таблицей. Подменыш, который выбрасывает четыре успеха, может заставить свою цель забыть о том, что она ела на ланч на одну минуту, забыть свою личность на один оборот, и утратить все воспоминания, связанные с местонахождением ключей от машины, на один день.

Утрата памяти

1 успех	Стираются воспоминания, связанные с неким простым и знакомым предметом или информацией (ключи от машины, телефонный номер и так далее)
2 успеха	Стирается воспоминание о какой-то неинтересной ситуации в прошлом ("Что же я тогда съел во время ланча?" или "Так как же её звали?")

3 успеха	Полностью стираются все воспоминания о каком-либо событии, личности или присутствии какого-то предмета
4 успеха	Стираются сильные, укоренившиеся убеждения или воспоминания
5 успехов	Чистый разум; полная утрата память (вампир может забыть о том, что он вампир, но рано или поздно столкнется с жаждой крови)

Продолжительность

1 успех	Один оборот
2 успеха	Одна минута
3 успеха	Один час
4 успеха	Один день
5 успехов	Одна неделя

Многократное использование этого колдовства является кумулятивным. Подменыш, который получает десять успехов после трех применений Забытия, может, к примеру, заставить мага полностью забыть его Пробужденную природу на неделю (тем не менее, подобные действия обычно ничем хорошим не заканчиваются, и вообще это прекрасный способ нажить много заклятых врагов).

Тип: Химерическое

●●●● *Беспокойное Сердце*

Заклинатель, использующий Беспокойное Сердце, может контролировать и раздувать эмоции своей цели. Он может вызвать у неё любое чувство – страх, зависть, любовь, веселье, грусть и так далее. Это колдовство может заставить существо испытывать все, что оно только может почувствовать, даже если раньше оно никогда не испытывало подобную эмоцию. Колдовство становится еще более сильным, если пробуждение эмоций как-то напоминает один из эпизодов из прошлой жизни цели. Тем не менее, эмоции можно почерпнуть практически из любого источника: книг,

фильмов, наблюдения за дикой природой и так далее.

К примеру, привязывание воспоминания об утраченной любви к банану может вызвать у объекта воздействия колдовства рыдания, так как он вспоминает о том, как его бывшая спутница любила бананы. Использование чувства злобы в многолюдном баре может привести к драке.

Старые воспоминания (даже забытые или заблокированные) могут быть вновь возвращены к жизни в результате искусного использования Беспокойного Сердца. Пробуждение ненависти к полицейскому в сердце человека, который был несправедливо осужден, может иметь весьма далеко идущие последствия, значительно превышающие продолжительность этого колдовства. Вызов страха перед озером, может заставить человека вспомнить о том, как он едва не утонул в возрасте шести лет, что приведет к тому, что с этого мгновения он будет постоянно испытывать страх перед водой (хотя последнее слово, конечно же, остается за Рассказчиком). Удачливые (или проницательные) заклинатели, которым удается пробудить чувство, связанное с каким-то происшествием в прошлой жизни их цели, получают один свободный успех.

Система: Королевство, требующееся для использования этого колдовства, определяется объектом его воздействия. Чаще всего используются Королевства Людей и Фей.

Это колдовство действует на протяжении одной минуты за каждый успех. Его продолжительность может быть увеличена за счет Гламура (один пункт добавляет еще одну минуту). Многократное использование этого колдовства является кумулятивным до тех пор, пока объект воздействия и вызываемая эмоция остаются одними и теми же. Противоположные эмоции, вызываемые у одного и того же объекта, нейтрализуют друг друга, независимо от количества успехов. Боязнь улиток с пятью успехами вполне может быть нейтрализована колдовством, вызывающим любовь к моллюскам, пускай даже в последнем случае успех всего один.

1 успех	Вызывает слабую реакцию
2 успеха	Цель испытывает дикие, хаотичные приливы эмоций. До тех пор, пока вызывающий их объект находится вдали от этого существа, оно может действовать так же, как и обычно
3 успеха	Создает длительную страсть, связанную с чем-то. Все мысли цели направлены на объект, вызывающий заложенную заклинателем эмоцию, что проявляется даже в её словах; сложность +1 ко всем броскам, связанным с Ментальными Атрибутами.
4 успеха	Цель оказывается эмоционально прикована к чему-то. Она активно ищет (или избегает) объекта своей страсти; сложность +2 ко всем броскам.
5 успехов	Страсть превращается в навязчивую идею; цель желает только одного – отдаться ей. Если существу мешают сделать это, то оно впадает в ярость. Для того чтобы сопротивляться навязчивой идее, необходимо потратить пункт Воли (кроме того, это возможно только в смертельно опасных ситуациях, когда жизни объекта колдовства угрожает серьезная опасность)

Тип: Химерическое

●●●●● *Плененное Сердце*

Тогда как Беспокойное Сердце управляет эмоциями, Плененное Сердце обладает гораздо большей силой. Объект воздействия этого колдовства подчиняется приказам заклинателя; фактически, Китэйн может изменить его характер с помощью всего нескольких слов. Использование этого колдовства позволяет подменышу изменять как важные, так и незначительные особенности характера того или иного существа. Объект воздействия Плененного Сердца может начать считать себя Миком

Джаггером, креслом или тайным агентом с планеты Зет. Кроме того, жертва этого колдовства делает все, чтобы удовлетворить желания заклинателя: прыгает и поет, сидит и квакает или просто стоит в углу – действительно ВСЕ. Конечно же, есть определенные ограничения; объекту воздействия нельзя приказать нанести себе непосредственный вред. Приказы, подобные “Возьми нож и перережь себе горло” вызовут у существа замешательство, так как против них восстанет его инстинкт самосохранения. С другой стороны, команды, которые не представляют непосредственной опасности для объекта колдовства (“Видишь этого человека в короне? Убей его!”) выполняются с максимальной активностью и энергичностью.

Система: Природа объекта воздействия этого колдовства определяет необходимое Королевство. С помощью Плененного Сердца можно воздействовать только на одного человека, и потому Королевство Мест не может использоваться для его применения.

Количество успехов определяет продолжительность воздействия колдовства. Всякий раз, когда объект колдовства должен совершить нечто, противоречащее его личности, он может сделать один (продолжительный) бросок сопротивления (Воля, сложность 8). Если общее количество успехов на броске сопротивления превышает текущее значение Гламура заклинателя, то колдовство рассеивается. Как и в случае со всеми разновидностями колдовства, не-смертные могут потратить Волю для того, чтобы разрушить колдовство. Любой пункт Воли, который они используют для этого, считается успехом при броске продолжительной сопротивляемости.

Плененное Сердце может использоваться несколько раз с кумулятивной успешностью, если заклинатель использует пункт Гламура для каждого дополнительного применения этого колдовства. Если двое заклинателей отдают объекту воздействия противоречивые команды, то объект выполняет тот приказ, на котором выпало максимальное количество успехов. Человек, которому сначала приказа-

ли быть деревом, а затем собакой, будет исполнять тот приказ, который был наиболее успешным.

1 успех	Зачарование продолжается в течение одного оборота
2 успеха	Зачарование продолжается в течение одной сцены
3 успеха	Зачарование продолжается в течение одного часа
4 успеха	Зачарование продолжается до заката или рассвета, в зависимости оттого, что наступит первым
5 успехов	Зачарование продолжается в течение двадцати четырех часов

Тип: Химерическое

Фокусы

Фокусы являются Искусством ловкости рук и иллюзий. Изначально основанное на иллюзиях и "сценичной магии", данное Искусство превосходит обычные трюки, позволяя подменышу воздействовать на физическую реальность. Подменыши, отвечающие за развлечения и увеселения в обществе подменышей (шуты, клоуны, паки и так далее) чаще всего специализируются именно в этом Искусстве. Хотя Фокусы так же считаются Искусством простолюдинов, его носителей подозревают не так сильно, как тех Китэйнов, которые используют Искусство Обмана; тем не менее, Неблагой пак, вооруженный этим Искусством, уж точно заслуживает внимания.

Хотя во многом это Искусство дублирует Обман, его использование отличается тем, что Фокусы позволяют создать материальную иллюзию, которая будет видна всем подменышам и зачарованным существам, тогда как Обман изменяет индивидуальное восприятие мира тем или иным существам. Некоторые подменыши даже считают, что применение этого Искусства создает временные химеры.

Атрибут: Ловкость

● *Притягивание*

Притягивание позволяет подменышам перемещать предметы с помощью телекинеза. С помощью этого колдовства, они могут двигать, вращать, метать, поднимать и разбивать предметы. Тем не менее, при этом им недоступно точечное манипулирование, подобное печатанию или набору телефонного номера. Фактически, Китэйны могут совершить все, что мог бы сделать обычный человек, если бы кто-то склеил его пальцы. Притягивание может использоваться в очень небольших местах, где с его помощью можно управлять предметами, которые подменыш обычно не видит или не может достать.

Банк для этого колдовства должен включать какой-то жест, отражающий метод применения данного колдовства.

Система: Королевство определяется тем, на что или на кого пытается воздействовать подменыш. К примеру, если он пытается поднять за уши пака, то ему понадобится Королевство Фей, тогда как для управления ножом на расстоянии он должен будет воспользоваться Королевством Предметов.

Количество успехов определяет силу телекинеза. В случае с метанием предметов, урон так же определяется силой колдовства (к примеру, если Сила равняется двум, то цель получит урон, равный двум Уровням Здоровья). Многократное

применение этого колдовства рассматривается по отдельности, и не может считаться кумулятивным. Для того чтобы напрямую воздействовать с помощью этого колдовства на предмет или существо, размером с человека, понадобится пять успехов (что, впрочем, зависит от веса объекта) и соответствующее Королевство.

Это Искусство действует на протяжении всего одного оборота, и потому это колдовство необходимо накладывать снова и снова для того, чтобы поддерживать в воздухе поднятый заклинателем предмет. Кроме того, как только определенный объект оказывается под воздействием Притягивания, персонаж может использовать пункт Гламура за каждый дополнительный оборот, в ходе которого он хочет сохранить власть над ним.

1 успех	Подъем 6 унций	Сила = 0
2 успеха	Подъем 5 футов	Сила = 1
3 успеха	Подъем 40 футов	Сила = 2
4 успеха	Подъем 100 футов	Сила = 3
5 успехов	Подъем 200 футов	Сила = 4

Тип: Вирд

●● *Пленение*

Это колдовство чаще всего используется в двух целях: во-первых, оно может заставить большой объект двигаться быстрее, и, во-вторых, с его помощью подменыш может пленить своего противника с помощью всего, что находится под рукой, подобно корням, старым фартукам, проводам и так далее.

Если подменыш пытается остановить какое-то существо, то древесные лозы, веревки и другие небольшие предметы неожиданно начинают двигаться, пытаясь схватить предполагаемую цель. Если поблизости нет подобных объектов, то цель все равно считает, что они где-то здесь, спотыкаясь об свои собственные ноги и оказываясь прикованной к одному месту с помощью химерических веревок или лоз.

С помощью другого метода применения этого колдовства, подменыш может заставить один предмет, вес которого не превышает 300 фунтов, двигаться и вращаться с достаточно высокой скоростью. Подобны предметы могут быть направлены в другое существо или предметы (что чаще всего вызывает немалые разрушения).

Система: Предмет, подвергающийся магическому воздействию, определяет природу Королевства, необходимого для использования этого колдовства.

Если подменыш направляет какой-либо предмет в живое существо, то данный предмет наносит три Уровня Здоровья урона за каждый успех, полученный при использовании колдовства. Для того чтобы успешно попасть в своего противника, подменыш должен сделать бросок Воли (сложность 7). При этом цель получает возможность сделать бросок Уклонения.

В случае с непосредственным Пленением, количество успехов определяет, насколько хорошо заклинателю удается Пленить свою жертву.

Пленение

1 успех	Жертва спотыкается; необходимо сделать бросок Ловкости + Атлетики (сложность 6) для того, чтобы избежать падения.
2 успеха	Жертва оказывается Плененной; она должна сделать бросок силы (сложность 6) для того, чтобы вырваться.
3 успеха	Жертва оказывается Плененной; она должна превзойти количество успехов, выброшенное при наложении данного колдовства, на три или более при продолжительном броске Силы (сложность 6), для того, чтобы вырваться на свободу.
4 успеха	Так же, как и выше, но жертве необходимо выбросить пять успехов
5 успехов	Так же, как и выше, но жертве необходимо выбросить десять успехов.

Плененные существа пребывают в подобном состоянии до тех пор, пока не вырвутся на волю. Многократное использование этого колдовства не является кумулятивным (используйте самый высокий результат, полученный при использовании Пленения в отношении одной и той же цели).

Тип: Вирд

●●● *Подобие*

Это колдовство создает дубликат предмета или существа, которое подменыш может видеть и к которому может прикасаться. Копия обладает всеми особенностями данного объекта, которые можно увидеть и ощутить. Подобие книги будет вполне материальным, и если оригинал в момент копирования был открыт, то Подобие окажется открытым на той же самой странице, где будет тот же самый текст.

Тем не менее, Подобие является только внешним, так как внутренние качества объекта с помощью этой магии не передаются. Подобие книги может быть открыто на той же самой странице, что и оригинал, и эта страница будет выглядеть точно так же, как и первоначальный вариант, но Подобие нельзя будет закрыть или пролистать. Заклинатель может добавить к Подобию “особые эффекты”, используя один пункт Гламура за каждый эффект (например, даруя копии возможность открываться и закрываться, добавляя текст на других страницах и так далее). Обеспечение живых Подобий возможностью реалистичного передвижения и сознательной речи требует успешного броска Манипулирования + Хитрости (сложность зависит от трудности предпринимаемых Подобием действий).

Подобие существует до тех пор, пока заклинатель сохраняет концентрацию, или же до тех пор, пока он не перестанет думать о нем, или же копия не подвергнется воздействию Банальности. Подобие может находиться вне области зрения заклинателя, но при этом

он не сможет создавать каких-либо особых эффектов, или же обеспечивать копию возможностью двигаться или говорить.

Подобие, оказывающееся неподалеку от банальных существ, начинает рассеиваться. (Любой подменыш, значение Банальности которого превышает значение его Гламура, в подобной ситуации считается банальным). За каждый оборот пребывания Подобия возле подобного существа, от общего количества успехов, выброшенных при использовании этого колдовства, отнимается один. Подобие, оказывающееся возле Людей Осени, рассеивается с удвоенной скоростью. Подобие полностью исчезает, когда окружающая Банальность доводит количество успехов до нуля. Подобие, с шестью продолжительными успехами, просуществует шесть раундов, или меньше, если заклинатель перестанет концентрироваться на нем (любое действие, отличное от концентрации получает сложность +1). В седьмом обороте, Подобие рассеивается. По мере рассеивания, копия теряет свою "целостность" и её недостатки становятся все более и более очевидными. Многократные применения Подобия являются кумулятивными.

Подобие не так-то легко уничтожить. Подобие, которому наносят урон с помощью химерического оружия или Вирда, теряет один из своих успехов, но и только. Подобие, которое таким образом опускается до нуля успехов, полностью рассеивается.

Система: Королевство определяется тем, что именно старается скопировать заклинатель.

Количество успехов определяет точность копии, а так же количество урона, которое Подобие может нанести противнику.

1 успех	Плохая копия
2 успеха	Значительные отличия
3 успеха	Незначительные отличия; может нанести ½ химерического урона
4 успеха	Почти совершенная копия; может наносить химерический урон
5 успехов	Точная копия; может наносить урон в качестве Вирда (но только в том случае, если заклинатель использует Подобие, как колдовство Вирда).

Тип: Вирд или Химерическое

●●●● *Похищение*

Подменыш может мгновенно перемещать вещи из одного места в другое. Будучи излюбленным колдовством воров, Похищение вполне может переместить какую-то безделушку из кармана объекта в карман заклинателя. Тем не менее, оно действует только в том случае, если заклинатель видит предмет или хотя бы видел его в течение последних нескольких минут. Монета может быть Похищена в том случае, если она лежит перед подменышем, но при этом Похищение заметят все остальные Китэйны, которые находятся рядом.

Система: При использовании этого колдовства для Похищения предмета у какого-либо существа, подменыш использует Королевство, соответствующее владельцу предмета. К примеру, Лейн, пак, замечает, что у Анны, боггана, сегодня очень красивые шнурки на кедах, и ему сразу же хочется "позаимствовать" их. Для этого, ему понадобится Королевство Фей, так как Анна является богганом. Если бы его внимание привлек красивый браслет на запястье смертной девушки, продающей газеты, то ему понадобилось бы Королевство Людей.

Если предмет находится сам по себе, то используется то Королевство, которое отвечает непосредственно ему (обычно Королевство Предметов). И потому, если смертная девушка снимает браслет, который понравился Лейну, и кладет его на стопку журналов, то паку понадобится Королевство Предметов.

Количество успехов определяет, насколько качественно подменыш совершает Похищение.

Для того чтобы определить, что нечто пропало (если, конечно же, эта вещь не лежит прямо у него на глазах), объект заклинания должен сделать бросок Восприятия + Бдительности (сложность 4 + количество успехов, полученные в результате Похищения).

Персонажи, обладающие навыком Воровства, получают автоматический успех при использовании Похищения

Тип: Вирд или Химерическое

●●●●● *Призрачные Тени*

Это колдовство представляет собой высшую степень создания иллюзий. Если Подобие способно создавать только неподвижную копию, то Призрачные Тени создают настоящие иллюзии и наделяют их особой чувствительностью. Созданная иллюзия может дублировать любой предмет или существо, и её практически невозможно будет отличить от оригинала, если, конечно же, осматривающий её не будет обладать зрением фэйри или соответствующими мистическими способностям. Это колдовство определяет, чего именно хочет заклинатель, и в точности выполняет его желания; тем не менее, если Китэйн забывает (или его заставляют забыть, к примеру с помощью Забытия) о существовании Призрачных Теней, то плод этой магии становится неуправляемой химерой, обладающей собственной волей и желаниями (спящий заклинатель не считается забывшим – в конце концов, его бессознательный разум помнит об этом колдовстве).

Призрачные Тени обладают точными параметрами с уникальными ограничениями. Призрачная машина не обязательно будет снабжена бензином, а Призрачный солдат может появиться без ружья, хотя это колдовство вполне может создать одежду для этого солдата. Созданный компьютер будет обладать операционной системой, но и только (никаких программ для создания таблиц, обработки текста или игр).

Призрачные Тени не могут использоваться для того, чтобы заставить объект выглядеть не так, как он выглядит на самом деле.

Система: Создаваемые предметы или существа определяют природу Королевства, которое используется для этого колдовства. С помощью Королевства Мест можно создавать целые призрачные (или химерические) здания.

В результате использования этого колдовства в действительности создается послушная заклинателю химера. В зависимости от его желания, эта химера может быть живой или неживой. Полученное количество успехов определяет, насколько убедительной является иллюзия, и каким могуществом она обладает. Многократные использования Призрачных Теней являются кумулятивными, как, впрочем, и Подобия. Каждый раз, когда используется это колдовство, заклинатель получает пять пунктов создания химеры за каждый успех. После этого Китэйн может создать химеру, используя правила создания химер, описанные на странице 350 для живых химерических существ, или же обратиться к Приложению, где описаны неживые химеры.

Химера, созданная с помощью Призрачных Теней, продолжает существовать до тех пор, пока заклинатель обеспечивает её Гламуром. Маг должен обеспечивать Тени как минимум одним пунктом Гламура в день, так как в противном случае они исчезают. Призрачные Тени, которые были освобождены и стали настоящей химерой, начинают искать свой собственный Гламур – добывая его всеми возможными средствами.

Призрачные Тени могут наносить химерический урон всем, включая зачарованных смертных и сверхнатуралов. Объект может попытаться победить химеру с помощью своего неверия, сделав бросок Восприятия + Проницательности с 7 сложностью. Если неверящий получает больше успехов, чем заклинатель при создании Призрачных Теней, то Тени сразу же рассеиваются.

Банальность так же имеет неприятное свойство рассеивать иллюзию, как, впрочем, и в случае с Подобием, хотя в этом случае рассеивание идет медленнее; общее количество успехов уменьшается со скоростью один успех

в час. (Иллюзии, которые являются уж очень "невероятными", подобные отплясывающей чечетку рыбе, рассеиваются быстрее, хотя это определяет Рассказчик). Присутствие Людей Осени заставляет Призрачные Тени рассеиваться с удвоенной скоростью.

1 успех	Расплывчатый образ (5 пунктов)
2 успеха	Выглядит реальной, но только в том случае, если не присматриваться слишком внимательно (10 пунктов)
3 успеха	Все, за исключением мельчайших деталей, является завершенным (15 пунктов)
4 успеха	Только незначительные недостатки (20 пунктов)
5 успехов	Идеальный образ (25 пунктов)

Тип: Химерическое (Призрачные Тени, ставшие "реальными" в результате обращения к Вирду, должны поддерживаться с помощью использования пунктов Воли, которые должны затрачиваться в течение каждого оборота).

Изначальность

Многие силы подменышей связаны с элементальной близостью их душ и сил природы. В древние времена, духи скал и деревьев нашептывали свои тайны феям, которые жили в лесах и пещерах. Способность слышать шепот лесов была утрачена большинством подменышей во время Раскола, и сохранилась лишь среди Неодушевленных. Одной из первых вещей, которым Неодушевленные научили подменышей после Раскола, стала возможность вновь слышать этот шепот.

Теперь Неодушевленные в большинстве своем уснули, и Искусство, которое они даровали Китэйнам – Изначальность – по слухам является только частью той мудрости, которой некогда обладали духи природы. В знак благодарности этим существам, различные виды колдовства, связанные с Изначальностью, были названы по имени духов, которые помогли феям восстановить связь с природой.

Китэйны часто считают подменышей, специализирующихся на Изначальности, чем-то вроде "соли земли": простыми, надежными и честными. Это упрощение часто становится поводом для шуток, которые особенно любимы паками ("Эй, тролль! Ты слышал о дочери фермера, которая любила шептаться с ивами...")

Это Искусство не может воздействовать на предметы, сделанные из чистого железа, хотя это не относится к его сплавам, подобным стали.

Атрибут: Выносливость

● *Шепот Ивы*

Это колдовство позволяет подменышу говорить с чем угодно, даже с существами, которые изначально неспособны говорить или понимать человеческую речь. Так, Шепот Ивы может наделить даром речи книги, мебель, камни, растения, здания, чужих…все, что угодно. Существует только одно единственное ограничение этого колдовства: все вопросы должны задаваться шепотом. Использование Шепоты Ивы в месте, подобному футбольному стадиону в разгар игры, будет, мягко говоря, бесцельным.

Кроме того, неразумные предметы обладают соответствующим интеллектом; с камнями и деревьями может быть очень интересно поболтать, но они предоставляют информацию весьма специфичным образом. Для дуба 20 лет – это "совсем недавно", тогда для камня несколько тысяч лет пролетят, как одно мгновение. Рассказчики должны наделять неживые предметы характерами, соответствующими их природе.

Система: Чаще всего с этим колдовством используются Королевства Природы и Предметов, что зависит от того, с чем именно пытается связаться заклинатель.

Количество успехов указывает на то, сколько именно вопросов можно будет задать, как,

впрочем, и ясность получаемых ответов. Многократные использования этого колдовства являются кумулятивными, хотя каждое новое успешное применение шепота Ивы производится со сложностью +1.

Использующееся королевство связано с предметом, с которым общается подменыш.

1 успех	Неразборчивое бормотание, запутанные ответы; можно задать всего один вопрос
2 успеха	Непонятные, неясные ответы; доступно всего три вопроса
3 успеха	Ясные, но странные ответы (предмет мыслит терминами, непонятными ни людям, ни феям); колдовство действует на протяжении одной сцены
4 успеха	Ясные, прямолинейные, но очень нудные ответы; колдовство действует на протяжении одной недели
5 успехов	Прозрачные, ясные, интересные ответы; колдовство действует на протяжении месяца.

Тип: Химерическое

●● *Изначальная Мощь*

Заклинатель, использующий это колдовство, может призвать один из следующих природных элементов: огонь, воду, землю, воздух или дерево. Колдовство заставляет элемент появиться в наиболее естественной для него форме: вода обрушивается на землю в виде ливня, или наоборот вырывается из-под земли, подобно источнику; дерево вырастает из земли, или же какой-то предмет покрывается корой. При этом элемент может появляться и в не слишком природных условиях (так, дождь может идти и под крышей), но он не может проявляться в неестественной или искусственной форме. Подменыш не может заключить своего противника в деревянную коробку, но при этом он может сделать так, чтобы вокруг него из земли поднялись корни, создав тем самым самую, что ни на есть естественную клетку.

Система: Для обычного сотворения природных элементов требуется Королевство Природы. Если заклинатель хочет с их помощью воздействовать на кого-то или что-то, то применяется и Королевство Природы, и то, которое отвечает объекту воздействия.

Количество успехов определяет, в каком количестве появляется тот или иной элемент. За каждые два полученных успеха (округляется вверх), подменыш может создавать эффект, выражающийся в одном кубике (как это обычно бывает в случае с вызовом огня и воздуха) или же одном Уровне Здоровья защиты (чаще всего это происходит в случае вызова камня или дерева).

К примеру, заклинатель, получающий три успеха, может вызвать клетку из корней, которая сможет выдержать два уровня урона. Заклинатель, который выбрасывает один успех, может вызвать огонь, который может нанести один Уровень Здоровья урона, или же вырастить на своей коже кору, которая защитит его от одного Уровня Здоровья урона. Многократные использования этого колдовства являются кумулятивными.

Подменыш может определить, где именно появляется тот или иной элемент, но он не может контролировать последствия его появления в том случае, если он снова не использует данное

колдовство. К примеру, если Китэйн заставляет огонь обрушиться с неба, то он не сможет управлять этим огненным адом, если, конечно же, он не использует Изначальную Мощь снова, и не выбросит количество успехов, отвечающее размерам вызванного им пламени.

Проявления того или иного элемента зависят от желания заклинателя, но он не может вызвать ничего, что не является "природным" феноменом, который может проявиться в естественных условиях.

Воздействие колдовства продолжается в течение одной минуты за каждый полученный успех.

Тип: Химерическое

●●● *Дубовый Щит*

Это колдовство наделяет предмет или существо прочным, защитным покровом дубовой коры. Объекты воздействия Дубового Щита могут выдержать огромное количество химерического урона.

Система: Королевства Фей и Людей чаще всего используются для этого Искусства, хотя для защиты определенных предметов от значительного урона может использоваться так же Королевство Предметов, как, впрочем, и Природы.

Каждый успех обеспечивает объекту воздействия этого колдовства дополнительный Уровень Здоровья. Эти дополнительные Уровни Здоровья остаются до тех пор, пока они не будут сняты ударами противников или же сброшены самим объектом. Множественные использования этого колдовства не являются кумулятивными, и любое успешное применение Дубового Щита снимает Уровни Здоровья, полученные в результате предыдущих его применений.

Тип: Химерическое

●●●● *Вересковый Бальзам*

(или Удар Падуба)

Это колдовство обычно используется для двух целей: оно может собирать разбитые вещи, или же разрушать, используя

крошечные дефекты, присутствующие в том или ином предмете. Заклинатель может исцелить или разрушить практически все, что угодно, хотя Рассказчики могут решить, что воздействие на определенные предметы или области требует большей затраты Гламура и/или Воли.

Система: Почти любое Королевство может быть использовано в сочетании с этим колдовством. Применение того или иного Королевства зависит от того, что именно исцеляется или уничтожается. Если заклинатель использует Королевство Мест для того, чтобы воздействовать на определенную область (или нескольких людей), то общее воздействие в равной степени распределяется между всеми ими.

Вересковый Бальзам исцеляет один Уровень Здоровья за каждый успех. В случае с неживыми предметами, Рассказчик определяет, сколько именно успехов требуется для восстановления предмета.

Удар Падуба наносит один Уровень Здоровья урона за каждый успех. Когда это Искусство используется против людей, то на их теле появляются ужасные, неровные раны. При воздействии на предметы, Рассказчик должен определить, сколько именно Уровней Здоровья необходимо для того, чтобы уничтожить ту или иную вещь.

Тип: Химерическое

●●●●● *Старший Облик*

Это колдовство позволяет заклинателю или объекту заклинания принять определенный облик. При этом персонаж получает все Атрибуты и Недостатки нового облика. К примеру, если подменыш превращается в дерево, то он может стать выше и крепче, но при этом потеряет возможность говорить (если, конечно же, он не воспользуется Шепотом Ивы – хотя очень интересно, как он будет использовать Банк?). Если он превращает себя в камень…ну что ж, будем надеяться, что он делает это на достаточно интересном и многолюдном месте, так как на протяжении следующих нескольких столетий ему не удастся покинуть его.

Хотя подменыш вполне может принять облик какого-либо мифического зверя, в результате этого он не получит каких-либо магических сил. Персонаж, преобразившийся с помощью Старшего Облика, получает только естественные способности своего нового тела, а не сверхъестественные силы. К примеру, подменыш, превращающийся в вампира, получит бледную кожу и клыки, но при этом окажется лишен особых способностей Детей Лилит (подобных регенерации), как, впрочем, и их особых слабостей (подобных негативному воздействию солнечного света). То же самое относится и к облику дракона; подменыш получит когти и чешую, но не сможет выдыхать огонь.

Система: В отличие от большей части колдовства, Королевство, использующееся с этим Искусством, определяется обликом, который хочет принять заклинатель.

Продолжительность трансформации определяется количеством успехов. Всякий раз, когда с объектом этого колдовства контактирует незачарованное существо, существует вероятность того, объект примет свой изначальный облик. Сделайте бросок Банальности незачарованного существа (сложность 9); если количество успехов на этом броске будет равняться или превышать количество успехов, выброшенное при наложении этого колдовства, то Старший Облик рассеивается.

1 успех	Один оборот
2 успеха	Один час
3 успеха	Один день
4 успеха	Три дня
5 успехов	Неделя

Тип: Вирд

Предсказание

Предсказание является Искусством гаданий, пророчеств и взаимодействия с Дан, верой фэйри в судьбу.

Дан напоминает огромное, сложное и постоянно изменяющееся полотно, нити которого являются чересчур запутанными для того, чтобы большая часть людей смогла разобраться в них. Все существа, независимо от того, смертные это, феи или же Расточители, являются частью данного полотна. Слепо, подобно червям они следуют вдоль своих нитей, а затем внезапно понимают, что они закончились.

Иногда силы Дан напрямую проявляются перед тем или иным Китэйном. Наиболее драматичными из этих проявлений являются Норны или Три Сестры, хотя этот процесс может происходить гораздо более спокойно и незаметно. К примеру, священник смотрит себе под ноги и видит сияющую золотую монету. Вместо того, чтобы отдать её церкви, он оставляет её себе. Спустя много лет его ловят на расхищении церковных фондов.

Это Искусство предназначено для мыслителей и Китэйнов, склонных к созерцанию. В результате этого, подменыши, специализирующиеся на Предсказании, часто оказываются советчиками и провидцами при дворах аристократов. Большая часть Китэйнов обладает очень различным отношением к тем, кто изучает это Искусство. Аристократы считают их очень полезными для придворных интриг, тогда как простолюдинов беспокоит их осведомленность. Однако большая часть фей относится к ним с очень большим уважением.

Атрибут: Интеллект

● *Знамение*

В большинстве своем, люди с трудом представляют себя частью “большой картины”. Это колдовство позволяет получить намек на истинное место цели на великом полотне Дан. Заклинателю открываются определенные детали, связанные с судьбой, уготованной какому-либо человеку, месту или предмету. Хотя это колдовство позволяет получить не более, чем намек, Знамение при этом, безусловно, является полезным инструментом любого подменыша.

Знамение предоставляет информацию в виде загадочного пророчества. Оно указывает на будущее цели, но при этом очень смутно определяет настоящее. Скорее всего, подменышу не удастся понять, что его цель является маньяком, убивающим своих жертв топором, но при этом он поймет, что её намерения уж точно не принесут ничего хорошего.

Система: При использовании Знамения, Королевство определяется тем, в отношении чего применяется это колдовство. В большинстве случаев это королевство Фей или Людей (так как большая часть Знамений связана с живыми существами), хотя вполне возможно применить Знамение по отношению к предмету, чтобы попытаться узнать нечто о его будущем.

Количество успехов определяет, какая именно информация становится доступна заклинателю. Ни один из предоставляемых ответов не является прямым, и Рассказчик должен облачить его в символические визуальные образы. К примеру, заклинатель выбрасывает три успеха, пытаясь воздействовать на Неблагого тролля, обладающего Наследием Дикарь. Рассказчик может сказать ему следующее: “Ты видишь обнаженного тролля, идущего по библиотеки с выражением смятения на лице.

Внезапно, он хватает ближайшую книгу и начинает пожирать страницы".

1 успех	Подсказка относительно непосредственных намерений объекта
2 успеха	Подсказка относительно Маски или общей предрасположенности объекта (в том случае, если это подменыш, то подсказка относительно Двора)
3 успеха	Подсказка относительно долговременной цели объекта
4 успеха	Подсказка относительно внутренней природы (или Наследия) объекта
5 успехов	Подсказка относительно хорошо охраняемого секрета объекта

И вновь следует напомнить, что подменыш, использующий это колдовство, не получает прямой информации. Он не может наложить Знамение на могилу Черной Бороды и найти его сокровища, выбросив пять успехов, но при этом он может получить указание на то, где ему следует искать.

Множественные применения этого колдовства не являются кумулятивными. Любые дальнейшие применения Знамения производятся со сложностью +1 и становятся все более и более туманными с каждым успешным применением (Рассказчики могут действительно оттянуться на провалах и, возможно, им даже будет лучше делать броски в тайне от игроков, не показывая тем результаты).

Банк, используемый для этого колдовства, должен быть связан с какой-либо традиционной разновидностью гадания (Таро, чайные листья, астрология, антропомантия и так далее).

Тип: Химерическое

●● *Хорошее – Плохо, Плохое – Хорошо*

С помощью этого колдовства, заклинатель может повлиять на Дан объекта. Китэйн может проклясть его невезением или вплести нить удачи в полотно его судьбы. В любом случае, изменение вряд ли будет значительным; подобные действия могут повлиять только на те части полотна, которые еще не до конца оформились. Могучие противники вряд ли внезапно погибнут, но с помощью чуточки удачи персонажу, возможно, удастся найти определенную информацию, с помощью которой он сможет изменить отношение своего врага к себе или же (в случае с невезением) лучший союзник персонажа решит, что тот недостоин доверия, и присоединится к лагерю противника. Как бы то ни было, изменение обычно происходит абсолютно неожиданно.

Система: Королевство определяется объектом воздействия колдовства, тем, на что влияет колдовство, и теми, кто связан с этим.

Многократные использования этого колдовства не являются кумулятивными; они всего лишь оказываются множественное воздействие. Более того, каждое успешное воздействие на персонажа добавляет сложность +1 к последующим, а каждое негативное воздействие на одну и ту же цель обладает неприятной особенностью отражаться на заклинателя.

Количество успехов определяет степень везения или невезения, которое обрушивается на цель. Для усиления воздействия, заклинатель может поднять или опустить сложность одного из бросков не выше, чем на 3 и не ниже, чем на 5.

1 успех	Обретение или утрата чего-то незначительного (ключи от машины; старый друг)
2 успеха	Обретение или утрата чего-то ценного (колода Гнева; дорогой друг)
3 успеха	Обретение или утрата чего-то очень ценного (страстная любовь; значительное наследство)
4 успеха	Обретение или утрата чего-то важного (могущественный покровитель/враг; магический меч; друг всей вашей жизни; семейное благосостояние)
5 успехов	Обретение или утрата чего-то критически важного (здоровье, но эта утрата в любом случае не будет смертельной; важный магический том)

Тип: Химерическое

●●● *Взгляд через Вещь*

Это колдовство предоставляет возможность прорицания через предмет, который хорошо известен заклинателю. С помощью Взгляда через Вещь, подменыш может видеть практически все, что находится в непосредственной видимости предмета. Образ появляется в любой отражающей поверхности, которую выбирает заклинатель. Для успешного применения этого колдовства необходимо, чтобы предмет был хорошо известен заклинателю, или же он должен обладать какой-то его частью или же знать его Истинное Имя. Как только ему удается установить связь, он может использовать любые Способности, основанные на Восприятии и любое колдовство через этот предмет.

Система: Как и в случае со всеми разновидностями колдовства, включающими разнообразные элементы, для использования Взгляда через Вещь требуется несколько Королевств. К примеру, тролль хочет проследить за несколькими Нуннехами, которые похитили его любимый кубок, а так же осмотреть местность, в которой они сейчас находятся. Для этого ему понадобится Королевство Фей 4, Предметов 2 и Мест 1. Если бы он просто хотел рассмотреть Нуннехов, то ему бы хватило только Королевства Фей 4 и Предметов 2. Если он захочет, чтобы все это могли увидеть другие персонажи, то ему понадобятся Королевства, отвечающие за них.

Многократное применение этого колдовства не является кумулятивным. Фактически, Взгляд через Вещь никак не ограничен по дальности. Некоторые заклинатели даже улавливают образы Грезы (если предмет находится в Грезе, Умбре и так далее, то отнимите два кубика от общего количества успехов. Если в результате отнимания у вас не осталось успехов, то считайте, что колдовство не удалось).

Чем больше успехов получено, тем более подробной и полезной является предоставляемая информация.

1 Рассеянные образы с паузами и провалами в случае движения объекта. Только визуальная информация, передаваемая на протяжении одного оборота.

Качественный образ, который доступен на протяжении пяти минут, но при полном отсутствии цвета и звука. Точка обозрения выбирается Грезой и не может измениться до тех пор, пока предмет не сдвинется с места.

3 Практически идеальный образ со всеми цветовыми и звуковыми эффектами (заклинатель слышит все звуки, которые слышны в радиусе пяти футов от предмета). Точка обозрения может перемещаться вверх-вниз, вправо-влево. Контакт продолжается на протяжении одной сцены.

Так же, как и выше, за исключением того, что заклинатель слышит все, что слышал бы в том случае, если бы находился возле предмета. Более того, заклинатель может фокусироваться (или "приближать") на любой детали, расположенной неподалеку от предмета. В случае успешного броска Предсказания + Королевства (сложность определяется Банальностью цели), заклинатель может использовать Знамение в отношении всего, что он видит. Контакт продолжается до рассвета или заката, в зависимости от того, что ближе.

5 Так же, как и выше, за исключением того, что заклинатель может перемещать точку обозрения в любое место. Он может выбрать какой-то предмет и следовать за ним даже в том случае, если он удаляется от первоначального предмета. В случае успешного броска Предсказания + Королевства (сложность определяется Банальностью цели), заклинатель может использовать колдовство первого и второго уровня Искусства Предсказания в отношении всего, что он видит (так сказать "на удачу окружающим"). Контакт продолжается в течение суток, но спустя каждые шесть часов, заклинатель должен делать бросок Выносливости + Медитации (сложность 7) для успешного поддержания контакта.

Тип: Химерическое

●●●● *Пророчество*

Подменыши используют Знамение для того, чтобы уловить самый крошечный проблеск Дан того или иного объекта. С помощью Пророчества, они могут добавить какое-то важное событие на полотно судьбы того или иного существа.

Пророчество действует, как ограниченная форма Пламени Грядущего. После того, как используется Банк (который должен включать некую разновидность гадания, как и в случае с Знамением), и колдовство успешно накладывается, подменыш описывает сцену или событие, которая должна произойти где-то в будущем. Это событие может произойти в любой момент, и заклинатель над ним не властен. Кроме того, известное выражение “Задумайтесь над тем, чего вы желаете...” будет в этом случае особенно уместным; подменыш описывает определенное событие, но обстоятельства, которые приведут к этому событию, и которые последуют за ним, определяет именно Рассказчик (который при этом может пожалеть игроков, если, конечно же, описываемое событие не является явной попыткой манчкинизма). К примеру, заклинатель описывает следующее событие: его заклятого врага убивают собственные телохранители, которые внезапно решают предать его. Рассказчик, склонный к садизму, может повернуть сюжет таким образом, что заклинатель будет вынужден принять облик своего врага. Просто представьте, как ему будет весело, когда он должен будет приблизиться к “верным” телохранителям в облике своего врага. Кто знает, не решат ли они нанести удар прямо сейчас? Это известно только Рассказчику!

Никто не знает, создает ли Китэйн, использующий Пророчество, грядущее событие, или же тут срабатывает его собственная Дан, которая переносит это мгновение

будущего назад во времени, приоткрывая его заклинателю. Именно поэтому Рассказчику лучше обращаться с Пророчеством очень и очень осторожно.

Система: Многократное применение этого колдовства не является кумулятивным; тем не менее, с его помощью можно "связывать" успешно добавленные к полотну судьбы сцены. Подобным образом можно связать не более трех сцен, и Рассказчик вполне может вставить в промежутки между ними абсолютно неожиданные события и элементы. (Чем больше вы стараетесь контролировать вашу Дан, тем больше Дан контролирует вас. Помните о горьком примере Эдипа). Королевства должны описывать все важные элементы Пророчества, включая объект его воздействия. Для того чтобы воздействовать на значительные пространства, находящиеся за пределами непосредственного окружения объекта, требуется Королевство Мест.

Количество успехов определяет последствия использования этого колдовства.

1 Незначительное событие, случайные элементы окружения (небольшое изменение погоды); находятся ключи от машины; приходит неожиданное письмо.
Необычное событие, важные элементы окружения (гроза, столкновение сразу трех машин); неожиданно звонит старый друг; налоговая служба решает не проверять вас.

3 Важное событие, различные элементы (молния попадает в какого-то человека, дождь, состоящий из жаб, обрушивается на Лос-Анджелес); собака указывает на убийцу своего хозяина; в самый последний момент появляется необходимый союзник.

4 Решающее событие, очень различные элементы (град, размером с бейсбольный мяч, идущий на протяжении 36 часов или черный дождь, продолжающийся целую неделю); восстание городской милиции; налоговая служба открывает для вас отдельный фонд, основанный на вашем "налоговом убежище".

5 Практически невозможное событие, почти невообразимые элементы (президент признает, что он является вампиром, город просто исчезает); городская милиция объявляет о своей верности Перу; 3-головый ребенок проводит пресс-конференцию.

Примечание: Заклинатель получает один автоматический успех (вдобавок к уже полученным) в том случае, если событие, происходящее в результате Пророчества, положительным образом влияет на Дан цели. К примеру, если объект воздействия заклинания умирает от СПИДа в одиночестве, и заклинатель описывает сцену, где несчастный уходит из жизни в окружении всех близких ему людей, то он получает один дополнительный успех. Тем не менее, если он не выбрасывает ни одного успеха, то он не получает и этого.

Тип: Химерическое

●●●●● *Пламя Грядущего*

Многие люди очень мало связаны со своей Дан; именно потому представления о полотне судьбы являются столь смутными. Обычно судный день вообще не наступает. Заклинатели, владеющие Пламенем Грядущего, могут ускорить этот процесс и заставить судьбу того или иного человека проявиться к добру или худу, в зависимости от положения весов.

Заклинатель не может предсказать последствия своего вмешательства. Конечно же, он может высказать свои предположения Рассказчику относительно того, какими могут быть наиболее подходящие проявления Дан. При этом заклинатели часто видят отрывочные, зловещие сны, предсказывающие будущее.

Система: Как и в случае с большей частью разновидностей Предсказаний, заклинателю требуются все Королевства, которые могут сыграть свою роль в использовании Пламени Грядущего, включая и те, которые связаны с объектом воздействия заклинания. Из-за того, что это очень могущественное колдовство, Рассказчик должен потратить определенное время на то, чтобы принять решение относительно того, как именно проявится Дан объекта (проявление судьбы обычно становится очевидным, но при этом данное колдовство не должно вносить дисбаланс в хронику…если, конечно же, Рассказчик не хочет провести хронику, основой сюжета которой станут последствия применения Пламени Грядущего).

Успехи определяют то, насколько отчетливо проявляется Дан объекта.

1 Объект случайно сталкивается с чем-то, что предупреждает его о последствиях (как позитивных, так и негативных) его действий. Сомневающийся солдат видит кошмары о войне; плохого водителя чуть не сбивает машина.

2 Объект сталкивается с отчетливым проявлением своей Дан, которая указывает на то, что его ожидает. Солдат получает по почте книгу Чайка Джонотан Ливингстон (при этом на посылке нет обратного адреса); плохой водитель видит столкновение двух машин.

3 Неожиданный поворот событий, который может отбросить объект как назад, так и вперед в его "графике судьбы". Солдат оказывается под трибуналом; водитель неожиданно получает в подарок новенький автомобиль.

4 В жизнь объекта врывается сама судьба, открывающая ему то, что его ждет. Это может привести как к внезапной катастрофе, так и внезапному триумфу. Взвод солдата гибнет (за исключением его самого), тогда как он сам отбрасывает винтовку для того, чтобы попытаться спасти ребенка. Близкий друг водителя гибнет в автомобильной катастрофе.

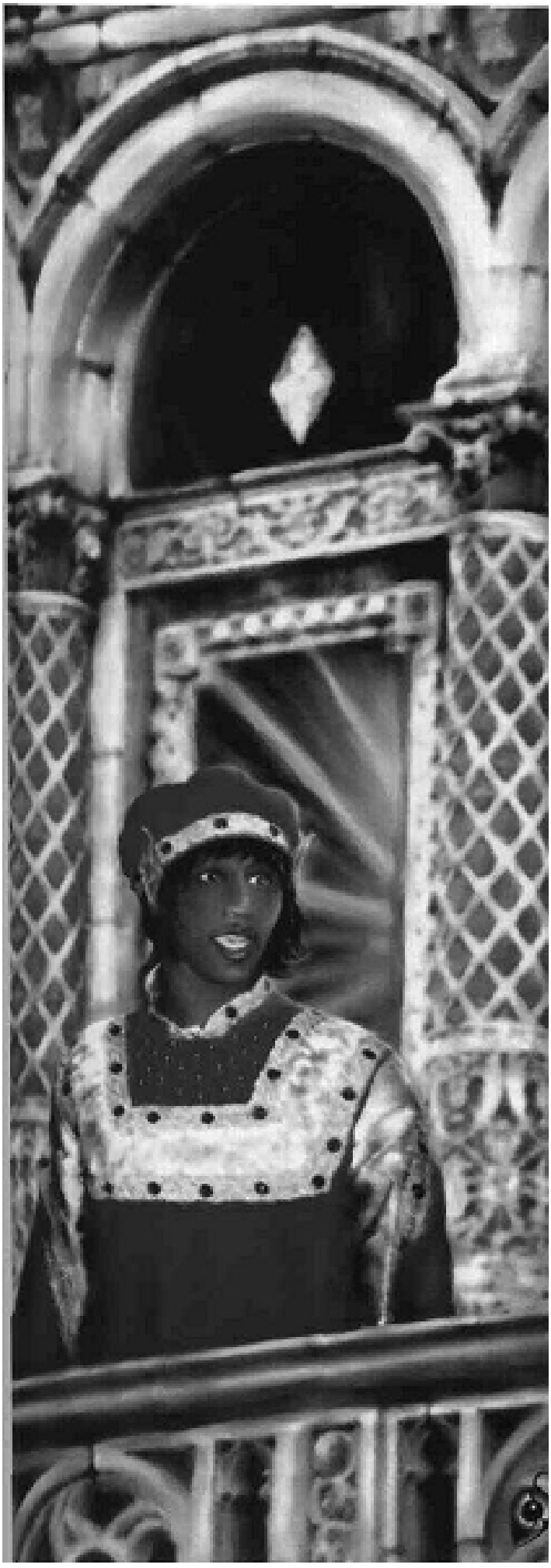
5 Окончательная карма. Судьба персонажа исполняется. Солдат получает сверхъестественное видение, которое указывает ему на то, что его судьба связана не с военным ремеслом, а со спасением жизней. Водитель попадает в аварию, но при этом может выжить (а может и не выжить), после чего станет водить машину гораздо аккуратнее.

Тип: Химерическое

Правление

В древние времена, Ши использовали Искусство Правления для того, чтобы регулярно навязывать свои благородные эдикты простолюдинам. Некоторые из исключительно консервативных (и непопулярных) аристократов до сих пор следуют этому обычаю. Искусство Правления заставляет простолюдинов и аристократов, занимающих равное или более низкое положение, подчиняться приказам заклинателя. Таким образом, рыцарь не сможет использовать Правление против барона.

Это Искусство было одним из основных источников недовольства, из-за которого отчасти и началась война простолюдинов и аристократов. В результате этого, мудрые аристократы используют это Искусство весьма осмотрительно, опасаясь беспорядков среди своих подчиненных. Это Искусство традиционно оберегалось аристократами, но в последнее время, оно попало и в руки не-



которых простолюдинов. Некоторые представители Клинка Бельтайна обвиняют в этом Дом Фиона, но, скорее, всего это связано с увеличением количества аристократов, не принадлежащих к народу Ши.

Всякий раз, когда это колдовство используется для воздействия на подменыша, занимающего такое же положение (считается, что все простолюдины занимают одно и то же положение), цель делает бросок Воли (сложность 6) в качестве сопротивления воздействию магии аристократов. Каждый успех уменьшает количество успехов заклинателя на один. Персонаж может потратить пункт Воли для того, чтобы сделать схожий бросок, но теперь сложность будет равняться 7.

Атрибут: Харизма

● *Протокол*

Это колдовство позволяет аристократам заниматься своими делами и выполнять свои обязанности при дворе так, чтобы их постоянно не беспокоили назойливые Дети или простолюдины. Протокол гарантирует, что каждый, на кого он воздействует, будет вести себя в соответствии с требованиями этикета, хотя необходимо сделать бросок для того, чтобы определить, способна ли цель(и) осознать, в чем они выражаются. Когда используется это колдовство, то всем приходится говорить по очереди, а внезапные нападения или дурачество становятся невозможными. Тем не менее, это не означает того, что дуэли между равными становятся запретными; они все еще могут проводиться, если это разрешает Китэйн, занимающий самое высокое положение в обществе.

Система: Королевство, используемое для этого Искусства, определяется объектами, на которые воздействует заклинатель. Очевидно, что некоторые Королевства (подобные Предметам), фактически бесполезны для Протокола.

Количество успехов определяет, насколько сложно будет сбросить с себя Протокол

с помощью противоположного броска Воли, описанного выше. Провал при попытке сопротивления этому колдовству означает, что объект будет пресмыкаться перед вышестоящим лордом до конца воздействия Протокола. При этом следует помнить о том, что Протокол действует до заката, рассвета или того момента, когда лорд провозгласит "Заседание закрыто!" — в зависимости от того, что произойдет первым.

Многократное использование этого колдовства не является кумулятивным. Двое аристократов, которые пытаются одновременно использовать Протокол, являются чем-то вроде нарушения этикета, и низший из них наносит незначительное оскорбление высшему (хотя, конечно же, колдовство аристократа, занимающего низшего положение, просто не подействует).

Тип: Вирд

●● *Диктум*

Это колдовство позволяет аристократам реализовать свою власть над простолюдинами и своими слугами. Цель просто не может не подчиняться приказам заклинателя, хотя при этом она понимает, что на неё наложили Диктум (даже если цель незнакома с Искусствами).

Существо, оказавшееся под воздействием Диктума старается всеми силами выполнить любой приказ заклинателя, понимая их дословно, если, конечно же, это не подвергает его непосредственной опасности. Таким образом, объект воздействия Диктума нельзя заставить напасть на оборотня, но при этом его можно принудить охранять дверь, в которую вот-вот ворвутся оборотни, так как в данный момент, это не подвергает его непосредственной опасности.

Это колдовство вызывает наибольшее количество конфликтов среди аристократов и простолюдинов. Создается впечатление, будто простолюдины испытывают гораздо большую неприязнь не к тем, кто использует Величие (описанное ниже), а к тем, кто пользуется именно Диктумом. В конце концов, большая

Аристократы относятся к придворным делам с очень большим вниманием, так как они играют решающую роль в жизни Китэйнов. До того, как аристократ сможет применить Протокол, он должен будет определить, какую разновидность заседания он собирается провести, как, впрочем, и его цели (трибунал, заключение перемирия, обычный фестиваль, сессия Парламента Грез и так далее). Придворные заседания перечислены ниже в порядке возрастания. Как ни странно, но чем секретнее заседание, тем реже используется Протокол.

Открытый Двор: Открыт практически для каждого. Часто оказывается внезапным засе данием или кульминацией какого-то праздника. Протокол используется очень редко и только в тех случаях, когда события угрожают выйти из-под контроля.

Закрытый Двор: Открыт только для определенных простолюдинов и связан с какой-то важной информацией. Может собираться для решения государственных вопросов. Протокол используется в большинстве случаев, особенно в том случае, если предполагается наличие простолюдинов.

Тайный Совет: Открыт для правящего лорда и самых близких советников. Протокол используется достаточно редко.

Личная Встреча: Тайная встреча между политическими союзниками или теми, кто занимается плетением интриг. Протокол не используется никогда; благородные феи могут посчитать это оскорблением.

Кроме того, тем, кто не знаком с дворцовым этикетом и интригами очень сложно разобраться с правилами той или иной формы заседания. Все подменыши, которые оказываются там, должны сделать бросок Восприятия + Этикета (сложность и количество успехов варьируются; кроме того, сложность этого броска для Ши уменьшается на два, тогда как все не-Китэйны автоматически проваливают этот бросок) для того, чтобы разобраться с тем, что происходит. В противном случае, сложность всех Социальных и Ментальных бросков увеличивается на два пункта.

часть Китэйнов уважает аристократов и даже испытывает определенный благоговейный страх перед ними, но при этом они не желают, чтобы любой аристократ мог заставить их делать то, что он захочет.

Система: Королевство, используемое для этого Искусства, определяется объектами, на которые воздействует заклинатель.

Количество успехов определяет, насколько сложно будет сбросить с себя Диктум с помощью противоположного броска Воли, описанного выше. Это колдовство действует ровно один час. Многократное использование Диктума является кумулятивным (при этом, каждое успешное использование этого колдовства увеличивает сложность следующей попытки на +1).

Тип: Вирд или Химерическое

●●● *Величие*

Величие проецирует на Китэйнов частичку величия Аркадии, которой обладает каждый аристократ и каждый Ши. Это является частью изящества и достоинства истинных аристократов, которые пытались копировать смертные владыки (терпевшие при этом неудачу) с помощью своих роскошных балов и церемоний. Каждый, кто смотрит в этот момент на заклинателя, испытывает благоговейный страх; он просто не может ничего сделать в присутствии аристократа (даже если аристократ атакует его). С помощью этого колдовства аристократ сможет восстановить порядок на любом заседании, так как большая часть собравшихся просто не сможет говорить. Подменыши, обладающие романтическими Наследиями, очень часто влюбляются в заклинателей, использующих Величие; возможно именно потому его стараются не слишком часто использовать на публике (хотя при этом создается впечатление, будто у Высокого Короля Дэвида не так уж много поклонниц…)

Система: Когда кто-то использует Величие, то Королевство определяется теми, на кого он хочет воздействовать с его помощью. Для одновременного воздействия на несколько объектов используется Королевство Мест.

Если кто-то пытается сопротивляться воздействию Величия, то этому существу необходимо сделать противоположный бросок Воли (сложность определяется количеством успехов, выброшенных заклинателем). Это колдовство действует на протяжении одной сцены. Многократные применения являются кумулятивными (при этом, каждое успешное использование этого колдовства увеличивает сложность следующей попытки на +1).

Тип: Химерическое

●●●● *Оберег Ткача*

Использование этого колдовства не дает определенным персонам или предметам пройти в дверь или дверной проем. Схожим образом, заклинатель может использовать Оберег Ткача для того, чтобы гарантировать то, что никто не поднимет или не использует какой-то предмет (если данное колдовство используется именно таким образом, то заклинатель должен обладать Королевством, которое представляет этот предмет).

Подменыш может использовать это колдовство для того, чтобы возвести преграду, пропускающую только избранных (хотя для этого он должен знать Истинные Имена этих существ и громко произнести их в момент применения заклинания). Примером этого может послужить пещера, на которую наложен Оберег, пропускающий только представителей определенного тайного общества. Кроме того, заклинатель может использовать определенный пароль, который временно снимание Оберег; наиболее известными примерами подобных паролей являются фразы “Сезам, откройся!” и “Стук раздался – запор снялся!”

Оберег Ткача может так же использоваться в качестве “волшебного замка” или защиты от нежелательной противодействующей магии. В этом случае, Оберег Ткача защищает другие разновидности колдовства от возможного

ослабляющего воздействия. В этом случае, враждебным заклинателям сначала придется разобраться с Оберегом. Для этого, им необходимо будет знать о наличии Оберега Ткача, и направить свою силу против него. После того, как они смогут снять это колдовство, у них появится возможность воздействовать на все остальное.

Система: Королевства определяют, кто или что не может миновать Оберег. Если Оберег Ткача накладывается на определенный предмет, а не на дверной проем, то необходимо использовать Королевство, соответствующее предмету. Для установки Оберега, который мог бы противодействовать колдовству, требуется Двеомер Гламура (пятый уровень Королевства Фей).

Даже один успех, выброшенный при наложении Оберега Ткача, не дает объекту воздействия заклинания войти в тот или иной дверной проем или использовать какой-то предмет. Для того чтобы преодолеть этот запрет, необходимо будет применить противоположное колдовство или же использовать Проход через Портал, одну из разновидностей Искусства Странствий. В любом случае, предполагаемый нарушитель должен выбросить больше успехов, чем выбросил заклинатель, накладывавший Оберег Ткача. В противном случае, только время (обычно это занимает много лет) или сильная Банальность могут разрушить это колдовство. В присутствии очень банальных существ (значение Банальности которых превышает значение их Гламура), Оберег Ткача теряет один успех в день. Как только количество успехов опускается до нуля, Оберег уничтожается. В присутствии Людей Осени, разрушение происходит со скоростью один успех в час.

Множественные применения этого колдовства являются кумулятивными, но при этом заклинатель не может выбросить больше пяти успехов на каждый отдельный Оберег Ткача.

Примечание: Да, если вы используете Оберег Ткача на чей-то рот, то вы должны выбросить больше (некумулятивных) успехов, чем значение Воли объекта (и при этом объект может использовать Волю для того, чтобы автоматически преодолеть подобное воздействие этого колдовства).

Тип: Вирд

●●●●● *Гейс (или Запрет)*

Когда используется это колдовство, то сила Гламура задействуется для того, чтобы направить то или иное существо на выполнение определенной задачи. Эта задача должна быть выполнена полностью, иначе того, кто выполнял её, ожидает некая разновидность проклятья (определяемая во время использования Гейса). Цель может не знать о том, что ожидает её в случае невыполнения наложенных на неё обязательств, но в некоторых случаях один страх перед этим может оказаться гораздо страшнее самого наказания.

Другой вариант использования этого колдовства, именуемый Запретом, препятствует цели совершить нечто или принять участие в чем-либо. Чаще всего Запрет используется для изгнания, в результате чего цель заставляют покинуть определенное место и никогда туда больше не возвращаться (во всяком случае, если она не

хочет оказаться под воздействием проклятья). Запрет так же может использоваться для прекращения определенной деятельности, подобной курению, преследованию других подменышей и так далее.

Определенные клятвы и обеты так же являются Гейсами того или иного рода, и не требуют присутствия заклинателя (при этом, колдовство фактически основывается на воле и желании клянущегося достичь своей цели). Смотрите раздел “Клятвы” в Главе Седьмой, где подробно расписаны особенности этой формы Гейсов. В случае со всеми остальными клятвами, которые не описываются в этом разделе, считайте, что после их выполнения, принесший их получает пункт временного Гламура. Рассказчик так же должен определить неприятные последствия провала взятой на себя миссии или нарушения обета. Как минимум, подменыш получает постоянный пункт Банальности, хотя в действительности последствия могут быть гораздо более неприятными.

Невыполнимые Гейсы или Запреты (к примеру, Запрет дышать) сразу же спадают со своих целей. Схожим образом обстоит дело с Гейсами или Запретами, которые заставляют цель убить себя, хотя при этом заклинатель может наложить Гейс или Запрет таким образом, что объект просто должен будет умереть (к примеру, подменыша можно заставить выполнить задачу, которая состоит в уничтожении практически “неубиваемого” врага).

Система: Объект воздействия колдовства определяет Королевство, необходимое для использования Гейса. Королевство Мест может использоваться для воздействия на нескольких целей. В отличие от других разновидностей колдовства, подменышу для наложения Гейса или Запрета требуется только то Королевство, которое отвечает за его непосредственную цель. Королевство Предметов используется очень и очень редко, да и то лишь в том случае, если Рассказчик считает, что это необходимо. Как правило, Королевство Мест используется только для воздействия на множественные цели.

Цель должна выполнять Гейс или Запрет дословно, так как в противном случае, её ожидают очень неприятные последствия, определяемые количеством успехов. Цель может (сразу же), попытаться воспротивиться воздействию колдовства, потратив один постоянный пункт Воли и сделав успешный бросок Воли (сложность 4 + успехи заклинателя). Эта попытка должна производиться сразу же после использования колдовства. Для того чтобы преуспеть, цели будет достаточно всего одного успеха. Запреты и Гейсы обладают иммунитетом к магическому противодействию.

Заклинатель должен разделить общее количество успехов между Гейсом и проклятьем (смотрите ниже). Он не может повторять это колдовство несколько раз для того, чтобы добиться усиления воздействия, хотя на одного персонажа может быть наложено сразу несколько Гейсов или Запретов. Если заклинатель использует дополнительный пункт Гламура, то он может сделать так, чтобы проклятье воздействовало на цель постепенно (все больше и больше усиливаясь и усиливаясь) в ходе выполнения его миссии. К примеру, заклинатель может отправить Китэйна на поиски его истинной любви; чем дольше он будет искать, тем сильнее ужасная болезнь будет пожирать и калечить его плоть.

Гейс может быть продолжительным (“Сражайся с несправедливостью повсюду, где ты только не встретишься с ней”) или кратковременным (“Никто не сможет двинуться до тех пор, пока я не закончу свою балладу”). Продолжительность и сила Гейса (и проклятья) ограничиваются только количеством успехов, выброшенных в момент наложения этого колдовства.

Гейсы или Запреты

1 успех	Простой Гейс или Запрет (отвези меня в аэропорт; перестань ковыряться в носу)
2 успеха	Умеренный Гейс или Запрет (вернуть предмет, который охраняет всего несколько стражей; изгнание из достаточно редко посещаемого места).
3 успеха	Сложный Гейс или Запрет (найти неизвестного человека; прекратить важную для вас деятельность).
4 успеха	Почти невыполнимый Гейс или Запрет (найти честного политика; изгнание из места, в котором вы прожили всю свою жизнь).
5 успехов	Легендарный Гейс или Запрет (вернуть Запретный Трон с Аркадии; никогда не видеть любимого, вместе с которым вы дали Клятву Истинных Сердец).

Проклятья

1 успех	Незначительное проклятье (чесотка или сыпь)
2 успеха	Умеренное проклятье (небольшие проблемы с физическим здоровьем или не слишком опасная болезнь, подобная простуде).
3 успеха	Серьезное проклятье (опасная болезнь).
4 успеха	Катастрофичное проклятье (утрата любимого человека, всего имущества и так далее).
5 успехов	Смертельное проклятье (смерть или нечто худшее).

Тип: Химерическое

Странствия

Искусство Странствий является Искусством умелого путешествия. Созданное разведчиками и посланниками, это Искусство так же используется аристократами с целью шпионажа, так как на более высоких уровнях оно позволяет проникнуть практически в любое место. Именно потому, некоторые аристократы очень внимательно присматривают за теми, кто обладает этим Искусством (некоторые из них даже запрещают его использование). Тем не менее, большая часть подменышей считает это Искусство скорее полезным инструментом, чем опасным оружием. Чаще всего им обладают простолюдины, слуги аристократов и эшу.

Атрибут: Сообразительность

●*Прыжок*

Один прыжок – и ты возле другого трода! С помощью этого колдовства, подменыш может совершать (как, впрочем, и заставлять других) невообразимые прыжки, причем как вверх, так и вниз. Это колдовство ограничивается количеством доступного пространства (с его помощью нельзя впечатать противника в землю, в отличие от Притягивания).

Система: Королевство определяется объектом, наделяемым возможность совершать поразительные прыжки. Этим талантом можно наделить не только человека, но и предмет, хотя заклинатель при этом должен четко хотеть, чтобы предмет прыгнул туда-то, туда-то. Каждый, кто находится в физическом контакте с предметом, может помешать ему сделать это, сделав противоположный бросок Воли (сложность 6). Проваленный бросок Воли означает, что предмет вырывается из рук его хозяев и уносится в воздух. Если это колдовство используется в отношении одежды персонажа, то одежда, скорее всего, порвется (если, конечно же, она не изготовлена из очень крепкого материала). При этом противоположный бросок не производится в том случае, если Прыжок был направлен на человека. И, наконец, Королевство Мест не может использоваться для того, чтобы заставить здание подняться в воздух.

Если для того, чтобы дать возможность прыгнуть нескольким людям используется Королевство Мест, то успехи в равной степени распределяются между различными целями.

К примеру, Джимб, пак, использует Прыжок на подштанники красной шапки (надеясь посадить в лужу о чем-то задумавшегося Китэйна). Красная шапка, явно не желающий лишиться своих подштанников, поднявшихся в воздух путем внезапной левитации, делает бросок Воли. Он выбрасывает четыре успеха и отменяет четыре успеха Джимба. Теперь Джимб понимает, что через несколько секунд Прыжок понадобится уже ему…

Количество успехов определяет, насколько далеко и высоко может прыгнуть заклинатель.

1 успех	Пять футов вверх; 15 футов в длину
2 успеха	Один этаж; 30 футов в длину
3 успеха	Два этажа; 60 футов в длину
4 успеха	Пять этажей; 150 футов в длину
5 успехов	Десять этажей; 300 футов в длину

Тип: Вирд

●●*Быстрота*

Быстрее летящего феникса! Это колдовство позволяет подменышу или какому-либо другому существу двигаться невообразимо быстро в течение непродолжительного времени. Другие воспринимают объект воздействия Быстроты, как расплывающееся в воздухе пятно.

Система: Королевство определяет объект(ы) воздействия этого колдовства. Каждый успех позволяет подменышу совершить дополнительное действие в следующем обороте. Если заклинатель использует Королевство Мест для воздействия на нескольких людей, то успехи должны быть разделены между соответствующими целями.

Тип: Вирд

●●● *Проход через Портал*

Проход через Портал создает отверстие в любой преграде, толщина которой не превышает 10 футов. Этот портал обычно напоминает обычную дверь (6 на 3 футов), хотя он может быть и меньше, в зависимости от размеров барьера. Проход может быть проделан в любой преграде, независимо от материала, из которого она состоит. Примерами преград могут послужить стена, живая изгородь или закрытая дверь. Заклинателю вряд ли удастся проделать в отверстие в горе, так как её размеры превышают возможную толщину преграды, тогда как стена камня, толщиной в восемь футов, вряд ли вызовет у него какие-либо сложности.

Система: При использовании этого колдовства, Королевство определяется материалом преграды, в которой проделывается отверстие. В большинстве случаев для этого потребуется Королевство Природы, хотя добрые Рассказчики могут разрешить игрокам заменить его Королевством Мест (если это вообще возможно). Если персонаж пытается проделать дырку в закрытой машине или лодке, то может использоваться Королевство Предметов.

Созданный портал продолжает существовать на протяжении одного оборота за каждый успех.

Тип: Вирд

●●●● *Бегущий-по-Ветру*

Это колдовство позволяет объекту своего воздействия летать. Объект обладает полной властью над местом назначения и продолжительностью полета (учитывая и продолжительность самого колдовства). При этом на один объект нельзя наложить больше одного Бегущего-по-Ветру, и потому пока подменыш парит в воздухе, это колдовство не сможет вновь подействовать на него. Если он забудет о том, сколько именно продолжается это колдовство, то у него будет достаточно много времени для того, чтобы обдумать свою глупость, пока он будет падать вниз.

Система: Королевство зависит от объекта колдовства (практически всегда Люди или Феи). Это колдовство может заставить предмет взмыть в воздух, но при этом он подвергается таким же ограничениям, как при Прыжке (смотрите выше). Любой человек, который находится в физическом контакте с предметом, может попытаться остановить его полет, сделав бросок Воли (6 сложность). При этом подобные броски не делаются при соприкосновении с живым существом, на которое воздействует это колдовство. Если заклинатель использует Королевство Мест для воздействия на нескольких людей, то успехи должны быть разделены между соответствующими целями.

Количество успехов + 1 кубик определяют количество оборотов, которые персонаж может провести в воздухе.

Тип: Вирд

●●●●● *Мгновенный Переход*

Этого колдовства особенно страшится аристократия, так как оно позволяет каждому Китэйну попасть в любое место, которое он только пожелает. С помощью Мгновенного Перехода, подменыш может исчезать и появляться в любом месте, в которое он хочет попасть. Заклинатель должен знать, видеть (или прорицать) или хотя бы обладать чем-то, что связано с местом его назначения. Если заклинатель забывает об этом условии, то колдовство может подействовать несколько не так, как хотел маг. (Рассказчик может изрядно повеселиться, придумывая местечко повеселее, в которое можно отправить персонажа!)

Это колдовство обычно не действует при попытках перемещения по Грезе. Те немногие подменыши, которым хватило ума попытаться достичь Аркадии, пропали навсегда.

Система: Природа существа или предмета, на который воздействует это колдовство, определяет Королевство. Если маг

использует Королевство Мест для перемещения сразу нескольких людей, то успехи должны быть разделены между ними.

Количество успехов определяет, как быстро подменыш доберется из точки А в точку Б. Рассказчик может изменить эту таблицу для того, чтобы она лучше соответствовала его собственной хронике.

1 успех	Путешествие занимает час (или более того)
2 успеха	Путешествие занимает около пяти минут
3 успеха	Путешествие занимает около минуты
4 успеха	Путешествие занимает около десяти секунд
5 успехов	Путешествие происходит мгновенно

Тип: Вирд

Королевства

Наличие тех или иных Королевств определяет, на кого или что могут воздействовать подменыши при использовании колдовства. Они могут воздействовать на все, что предоставляет им текущий уровень их Королевств, как, впрочем, и то, что предоставляется предыдущими уровнями. Таким образом, подменыш, обладающий четырьмя уровнями в определенном Королевстве, сможет воздействовать на все, что предоставляют ему и предыдущие три.

Уровень Королевства прибавляется к соответствующему Атрибуту (который зависит от применяемого Искусства), позволяя определить количество кубиков, которые получает подменыш, используя то или иное колдовство. Если для применения колдовства требуется несколько Королевств, то для определения количества кубиков используется самое малое Королевство. Даже если подменышу требуется более низкий уровень Королевства, он все равно прибавляет к броску его текущее значение. К примеру, если у него пять точек в Королевстве Фей, и он пытается наложить магию на простолюдина, то он все равно получит пять кубиков.

К примеру, исполинский дракон, лишенный при этом крыльев, бросается к отряду подменышей. Быстро прикинув возможный исход поединка, Эрионд, эшу, решает наложить колдовство Бегущий-по-Ветру для того, чтобы они могли улететь прочь от опасности. Ситуацию усложняет и то, что подменышей сопровождает пара зачарованных людей.

Эрионд должен будет применить три Королевства для того, чтобы воздействовать на себя и всех своих товарищей: Он обладает Королевством Фей, равным 4 (хотя ему хватило бы и одного пункта, учитывая то, что всего его товарищи являются простолюдинами), но при этом Королевство Людей равно у него всего одному (хотя и в этом случае ему повезло, та как зачарованные люди являются его товарищами). Затем он комбинирует это с Королевством Мест 4 (так как в данный момент они находятся в открытом поле). Самым низким из его Королевств является Королевство Людей, и потому при определении количества кубиков, доступных для броска, Эрионд использует именно его. Более подробно, использование колдовства расписано в Главе Седьмой.

Исключениями из основного правила являются Королевства Мест и Времени. В большинстве случаев, Места позволяют заклинателю воздействовать на множественные объекты, тогда как Время позволяет подменышу использовать колдовство так, чтобы оно начало действовать спустя некоторое время (фактически создавая бомбу замедленного действия). В таких случаях ни одно из этих Королевств не используется для определения количества кубиков для последующего броска. Однако в некоторых ситуациях Королевство Мест все же используется, как основное, и тогда оно так же учитывается при подсчете кубиков.

Люди

Это Королевство связано со смертными. Чем выше познания в нем персонажа, тем меньше ему необходимо знать объект воздействия магии. К этому Королевству так же относятся сверхъестественные существа, подобные вампирам, духам и т.д., но не другие феи.

Уровень	Название	Описание
●	Истинный Друг	Хорошо известный человек, друг и так далее
●●	Личный Знакомый	Вы долгое время общались с этим человеком и знаете его
●●●	Узнаваемое Лицо	Вы узнаете его в лицо, но можете не знать его имени
●●●●	Незнакомец	Вы можете ничего не знать о нем, но этот человек не может быть вашим врагом
●●●●●	Заклятый Враг	Этот человек может быть вашим врагом или противником; к этой же категории относится партнер по игре

Природа

Это Королевство связано с животными, стихиями и естественными порождениями природы.

Уровень	Название	Описание
●	Грубый Материал	Неживая органическая материя (бумага, камень, веревка). Если материя не является органической (сталь и так далее), то она не принадлежит к этому Королевству.
●●	Зеленый Лес	Живая, органическая растительная материя (не животные)
●●●	Дикие Животные	Живые, неразумные животные (животные, обладающие собственным разумом, относятся к Королевству Людей)
●●●●	Природные Феномены	Природные изменения: погода, вулканические извержения, землетрясения и так далее
●●●●●	Базовые Элементы	Управляет естественными (углеродными) элементами, или четырьмя традиционными стихиями: огнем, водой, землей и воздухом

Феи

Это Королевство управляет всеми порождениями Грезы.

Уровень	Название	Описание
●	Добродушный Простолюдин	Подменыш-простолюдин
●●	Высокий Дворянин	Любой подменыш, обладающий титулом
●●●	Многоликая Химера	Химерические существа или предметы
●●●●	Неуловимый Галлэйн	Все порождения Грезы, не упомянутые выше: Нуннехи, Неодушевленные и другие существа
●●●●●	Двеомер Гламура	Все, состоящее из Гламура: колдовство, сокровища, Остатки и так далее. (Помните: Вы должны обладать этим уровнем Королевства для того, чтобы пытаться противостоять колдовству, использованному против вас)

Предметы

Это Королевство управляет объектами, которые не являются природными, и которые были созданы человеческими руками. К Королевству Предметов относятся и некогда природные объекты, превращенные в нечто другое (деревянные скульптуры, папье-маше и так далее).

Уровень	Название	Описание
●	Изящное Одеяние	Часто носимые объекты (одежда, кольца, татуировки и так далее)
●●	Цельный Инструмент	Любой предмет, в котором отсутствуют движущиеся части (мечи, щиты, но не ружья, и даже не утренние звезды)
●●●	Механическое Устройство	Любой предмет с движущимися частями, но не нуждающийся в топливе (включая компьютеры, которые нуждаются в электричестве)
●●●●	Сложная машина	Предметы с движущимися, иногда электронными компонентами, но с легко понимаемым механизмом (тостеры, автомобили, печатные станки; компьютеры, телевизоры и другие схожие предметы к ним не относятся)
●●●●●	Арканный Артефакт	Любой предмет, не упомянутый выше, со сложными компонентами

Места

Это Королевство определяет область воздействия колдовства. Оно позволяет подменышу воздействовать на множественные цели (хотя он должен обладать для этого соответствующим Королевством. Он не сможет использовать Места 3 для того, чтобы воздействовать на игровую площадку, заполненную детьми).

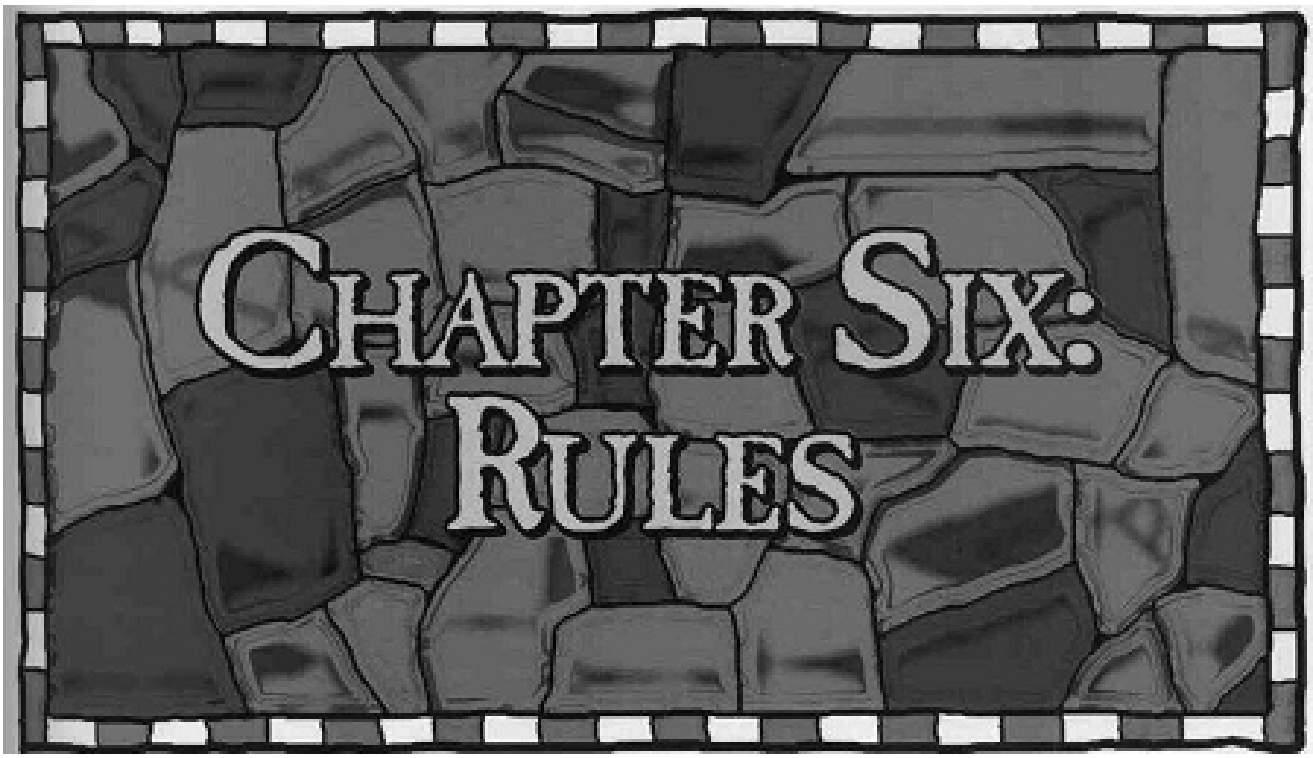
Уровень	Название	Описание
●	Комната	До 25 квадратных футов
●●	Коттедж	До 200 квадратных футов
●●●	Дом	До 750 квадратных футов
●●●●	Парк	До 2,000 квадратных футов
●●●●●	Королевство	До 50,000 квадратных футов

Время

Это Королевство позволяет заклинателю “откладывать” действие колдовства. Заклинатель может наложить колдовство, затем покинуть место его будущего воздействия, и дождаться результатов в безопасном месте. Количество точек определяет, насколько продолжительной может быть задержка, а так же модификатор сложности, воздействующий на бросок.

Уровень	Описание
●	1 оборот
●●	1 час
●●●	1 день
●●●●	1 неделя
●●●●●	1 месяц

of earth
fig 2



"Правила! Да кому они нужны! Тьфу! Вы живете по правилам, а теперь еще и собираетесь играть по правилам? Что за дерьмо! Я по своему опыту знаю, что самое интересное, самое веселое и сексуальное лежит вдали от привычных путей. Если вы дадите мне начать, то я сам смогу найти свой путь. Зачем быть первым на финише? Зачем быть лучшим? Вся суть в том, чтобы держаться середины, а все эти прыжки вправо-влево просто бесят меня".

— Се'хан Мак Канни, сатир-Старец

Правила играют очень важную роль в любой игре, подобной Changeling. Правила являются фундаментом, на котором возводится дом воображения. Они являются костями, мускулами, жилами и разумами наших персонажей. Они накладывают ограничения на наших персонажей, вызванные особенностями Мира Тьмы. Они так же открывают для нас возможности, доступные только в игре. И, наконец, правила выступают в качестве системы оценки, на которой строится игра, и с помощью которой мы рассматриваем происходящие события.

В Changeling правила находятся на втором месте по отношению к историям, которые создают игроки. В конце концов, фундамент гарантирует только то, что дом будет стоять. Но именно история украшает карнизы, приоткрывает ставни и освещает окна. Однако невозможно усомниться и в том, что правила действительно нужны нам. Именно благодаря этим правила игра становится возможной. Тем не менее, если правила ограничивают вашу историю, вы свободно можете отказаться от них, причем как на некоторое время, так и навсегда, в зависимости от дома, который вы хотите построить. Вы можете делать с вашей игрой все, что захотите. Единственным, что ограничивает вас, является глубина вашей фантазии и красочность ваших грез.

Правила и Повествование

Когда друзья собираются для игры в Changeling, они объединяют свои усилия для создания истории, общей грезы, основанной на жизнях их персонажей. Никто не может выиграть или проиграть. Их цель – объединить усилия для того, чтобы рассказать наиболее интересную из всех возможных историй.

Большая часть игроков выбирает себе роль подменышей, фэйри, которые должны жить в мире, отравленном Банальностью и наполненном опасностями. Один из кампании друзей занимает почетное место Рассказчика. Он определяет структуру истории, которую создают и украшают игроки. Только Рассказчику известна общая картина, а так же масштабы и пределы истории. В первую очередь, он несет ответственность перед игроками; он должен сделать так, чтобы всем им было весело и интересно. За ним остается последнее слово в любых спорах, связанных с правилами, и он может в любой момент запретить или разрешить что-то, если это послужит дальнейшему развитию грез.

Время

Как и все на свете, время является относительным понятием. В Changeling существует шесть различных понятий, связанных с различным количеством времени. Эти понятия помогают разграничить количество времени, которое персонаж в действительности тратит на различные действия, и количество времени, которое игрок и Рассказчик отыгрывают это действие в реальном времени.

Оборот: Оборот представляет количество времени, необходимое для того, чтобы персонаж совершил одно простое действие – все, что может уложиться в три секунды. Хотя игрок и Рассказчик могут обсуждать действие одного оборота на протяжении получаса, для персонажа в игре проходит гораздо меньше времени.

Сцена: Сцена описывает серию событий, которые обычно происходят в одном месте. Сцена может занимать любое количество оборотов, и может продолжаться несколько минут или часов, в зависимости от природы взаимодействия персонажей. Сцена обычно получает свое название в зависимости от места, где она разворачивается, например “Сцена в Баре” или “Сцена в Фригольде Бингемптона”.

Глава: Глава является серией сцен, объединенных единым началом, серединой и концом, и обычно отыгрывается на протяжении одной игровой сессии. Глава в равной степени может описывать как день из жизни персонажей, так и целую неделю, посвященную сбору информации о том или ином злодее.

История: Обороты, сцены и главы объединяются в истории. История является повествованием, в котором принимает участие персонаж. Это повествование обладает введением, конфликтом, кульминацией и развязкой. История одновременно представляет собой плод месячных размышлений и в то же время минутное приключение.

Хроника: Хроника описывает общую картину жизни персонажей. Обычно это серия историй, связанных одними персонажами или местами, где происходят эти истории. На протяжении подобных серий происходит масштабное развитие персонажа, так как герои постепенно становятся старше и, скорее всего, мудрее. Персонажи могут подвергнуться многочисленным изменениям в ходе хроники, и их цели и грезы вполне могут изменяться по мере того, как они живут и учатся в окружающем их мире. Новые персонажи так же могут входить в хронику; обстоятельства этого зависит от сюжета и темы, которые определяются Рассказчиком.

Бездействие: Обычно во время игры отыгрываются не все мгновения жизни персонажей. Это было бы слишком скучным. События, которые напрямую не связаны с историей, обычно относятся к категории бездействия. То, что происходит в это время, а это вполне может быть выполнение ежедневных деловых

задач, изучение нового навыка, отдых или выздоровление, описывается или суммируется только для того, чтобы определить, сколько именно времени прошло в бездействии. Бездействие может продолжаться часами, днями, неделями или месяцами, в зависимости от количества времени, которое проходит прежде, чем начинается следующая история.

Броски кубиков

Для игры Changeling вам понадобится несколько 10-гранных кубиков, которые вы можете приобрести в любом магазине. Точное их количество зависит от значений Черт ваших персонажей. Игрокам обычно требуется меньше кубиков, чем Рассказчику. Броски обычно делаются следующим образом:

• Когда вы создаете вашего персонажа, вы распределяете пункты между различными Чертами для того, чтобы определить слабые и сильные стороны вашего персонажа. В каждой из этих Черт ваш персонаж будет обладать определенным количеством точек. Как только ваш Рассказчик решает, какие именно Черты отвечают за то или иное действие, вы берете по одному кубику за каждую точку в той или иной Черте. Общее количество кубиков, которые вы будете бросать, называется Количеством Кубиков.

• Затем, Рассказчик определяет сложность броска, число между 1 и 10, которое определяет, насколько сложным является то или иное действие. Рассказчик может так же усложнить ваш бросок, уменьшив количество доступных вам кубиков, что зависит от обстоятельств, в которых вам приходится действовать (к примеру, если вы пытаетесь совершить действие, не имея соответствующей Способности, или же окружающая обстановка усложняет выполнение данного действия). Подобные изменения называются модификаторами.

• Как только вы бросаете все доступные вам кубики, начинается процесс подсчета выброшенных успехов. Каждый кубик, число на котором равно или выше установленной сложности, считается успехом. Тем не менее, любая “единица” выброшенная на кубике, отменяет один успех. Посчитайте, сколько у вас осталось успехов, и это число определит успешность вашего действия или же величину вашего провала. Чем больше у вас успехов, тем лучше выполнил то или иное действие ваш персонаж. Если в результате броска вы не получаете ни одного успеха, то ваш персонаж не достигает желаемой цели, и этот бросок заканчивается неудачей. Если вы выбрасываете больше “единиц”, чем успехов, то ваш персонаж проваливает этот бросок, что представляет собой катастрофическую неудачу; ваш герой не только не добивается успеха, но и происходит нечто очень плохое. (Смотрите раздел “Провалы” на странице 306).

Бросать кубики очень интересно — ведь вы никогда не знаете, что произойдет. Тем не менее, не стоит увлекаться. Кубики, безусловно, играют свою роль, но использовать их для определения каждого действия будет несколько бессмысленно. Вы должны делать броски только в тех ситуациях, когда отыгрыша или даже взаимного согласия игроков недостаточно. Главное помнить о том, что Changeling – это ролевая игра, использующая кубики, а не игра в кости, в которой вы отыгрываете определенную роль. Используйте кубики для того, чтобы сделать игру более интересной, но не для того, чтобы определять её ход.

Значения Черт

С помощью Черт вы определяете сильные и слабые стороны вашего персонажа. Черты в Changeling могут варьироваться в диапазоне от одного до пяти, указывая на силы и слабости того или иного героя. Один – это плохо; пять – прекрасно. Диапазон между одним и тремя является чем-то средним, тогда как двойка является наиболее распространенным значением всех Черт среднестатистического человека. Персонаж может иметь нулевое значение той или иной Черты в том случае, если он является неполноценным или просто исключительно

слабым в той или иной области. Используйте следующую таблицу в качестве руководства по решению всех вопросов, связанных с вашим персонажем, и, особенно при определении того, насколько он талантлив в той или иной области, а так же распределении точек среди ваших Черт.

-	Отвратительно
●	Плохо
●●	Средне
●●●	Хорошо
●●●●	Незаурядно
●●●●●	Исключительно

Двумя наиболее часто используемыми Чертами являются Атрибуты и Способности. Атрибуты представляют базовые физические, социальные и ментальные качества персонажа, подобные Ловкости, Харизме и Интеллект. К числу Способностей относятся Таланты, Навыки и Познания (подобные Атлетизму, Вождению и Правоведенью), которые персонаж постигает на протяжении своей жизни. Когда вы распределяете точки между вашими Атрибутами, вы определяете, насколько сильным, привлекательным или сообразительным является ваш персонаж. Выбор Способностей, в свою очередь, определяет, что он знает, что он может делать, и насколько хорошо он способен сделать ту или иную вещь.

Всякий раз, когда ваш персонаж совершает определенное действие, Рассказчик определяет, какие Черты отвечают за него. За каждую точку в соответствующей черте вы получаете еще один кубик. Таким образом, если ваш персонаж пытается совершить нечто, связанное с Силой, и у него есть четыре точки в Силе, то вы, соответственно, получите четыре кубика для этого броска.

Тем не менее, броски, связанные с одними только Атрибутами (которые являются исключительно врожденными качествами) делаются достаточно редко. Обычно вы прибавляете к ним еще и соответствующую способность (Навык, Талант или Познание). Ваш Рассказчик выбирает один Атрибут и одну Способность, которые, на его взгляд, лучше всего отвечают предполагаемому действию. Эта комбинация Черт определяет количество доступных вам кубиков. Следует помнить, что вы можете использовать только один Атрибут или один Атрибут плюс одну Способность. Вы не можете скомбинировать два Атрибута или две Способности.

Любой Атрибут может быть скомбинирован с любой Способностью, хотя некоторые комбинации используются гораздо реже, чем другие. К примеру, вам может быть трудно представить комбинацию Выносливости + Вождения. Тем не менее, если ваш персонаж совершает длительное путешествие и вот-вот может заснуть за рулем, подобный бросок будет очень даже логичным. Сложности и модификаторы, представленные в следующих примерах являются достаточно спорными, и ваш Рассказчик вполне может уменьшать или наоборот повышать их, в зависимости от хода вашей истории.

Пример

Мишель говорит своему Рассказчику, Эду, что Мими, её кошка-пак, пытается выловить золотую рыбку из фонтана, расположенного возле китайского ресторана. Эд решает, какой Атрибут и какая Способность отвечают за это действие. Он просит Мишель сделать бросок Ловкости (Атрибута) плюс Атлетизма (Способности). Мишель прибавляет точки, которые у неё есть в Ловкости (3) к точкам в Атлетизме (2), определяя количество доступных ей кубиков (всего пять). Затем она бросает их по степени сложности, определенной Рассказчиком (в данном случае шесть) и получает 1, 5, 6, 8, 9. Она считает свои успехи, убирая один успех из-за выброшенной “единицы”. “Единица” отменяет шестерку, но оставляет ей еще два успеха (8 и 9). Общее количество успехов определяет, насколько успешно Мими удалось поймать золотую рыбку Выбросив два успеха, Мими быстро цепляет её на когти. Хм, интересно, какой соус лучше всего подойдет для такой добычи?

Действия

Слова, воображение и описания являются основой любой игры, связанной с Повествованием. Игроки Changeling отыгрывают разговоры своих персонажей и описывают их действия. Ваш персонаж может совершить множество различных вещей в ходе игры, начиная нежным поцелуем руки своей возлюбленной и заканчивая активным размахиванием мечом. Вы описываете действия вашего персонажа Рассказчику и другим игрокам для того, чтобы они могли представить себе эту сцену, а затем описать действия их персонажей. Описания ваших действий должны быть подробными. Это поможет остальным в точности представить себе, что именно делает ваш герой.

Многие действия совершаются автоматически, что может объясняться их простотой или отсутствием противодействия. Персонаж, который "жадно поедает лежащую перед ним жареную картошку" вряд ли столкнется с какими-либо проблемами. Другие действия являются более сложными, и Рассказчик может потребовать, чтобы игрок сделал бросок кубиков для того, чтобы определить, добьется ли он успеха или нет.

Действия делятся на несколько типов, и перед игроком открываются различные возможности, когда он выбирает их. Ниже приведено определение каждой разновидности возможных действий, вместе с примером, который иллюстрирует это определение.

Простые действия

Базовой разновидностью действия является простое действие. Когда персонаж совершает простое действие, он сосредотачивается на чем-то одном. Игрок получает соответствующее количество кубиков, основанное на Чертах, отвечающих за это действие, Рассказчик определяет сложность, и игрок делает бросок. Результаты броска определяют успешность персонажа в том или ином действии.

Пример

Ренч, нокер, собрал некоторых из своих товарищей для того, чтобы поделиться важной информацией, в фригольде Бингемптона, представляющем собой забегаловку в мире смертных. Он почесывает затылок, страдая от скуки, вызванной долгой и нудной историей Томаккио, тролля, вещающего о его собственном героизме. Разум и глаза Ренча отправляются в свободное странствие по забегаловке. Внезапно, он замечает балансирующий на краю стола стакан молока. Кто-то толкает стол, и стакан падает вниз. Ренч бросается вперед, пытаясь подхватить стакан прежде, чем он упадет на пол.

Рассказчик сообщает игроку Ренча, что он должен сделать бросок Ловкости + Атлетизма по шестой сложности. Игрок плюсует количество точек, которые присутствуют у Ренча в этих чертах, и подсчитывает общее количество кубиков. Всего у него семь точек, и потому он берет семь кубиков. Ренч выбрасывает 1, 1, 3, 4, 4, 6, 8. "Единицы" отменяют два успеха, и в результате этого успехов не остается вообще. Игрок Ренча проваливает бросок. Рассказчик описывает громкий звон и белые молочные брызги, разлетающиеся вокруг, так как рука Ренча успевает схватить только пустой воздух, опоздав всего на одно мгновение.

Множественные Действия и Разделение Кубиков

Иногда обстоятельства требуют, чтобы вы попытались одновременно совершить несколько действий, и в такой авантюрной и необычной игре, как Changeling это происходит особенно часто. Ваш персонаж может попытаться совершить два или более простых действия в одном раунде. Для этого вы должны разделить общее количество кубиков между этими действиями. К примеру, если ваш персонаж хочет залезть в чужую машину, наблюдая при этом за действиями полицейских, то он совершает множественное действие.

Сравните количество кубиков, дающееся вам на взлом машины (Ловкость + Безопасность) с количеством кубиков, идущим на наблюдение за полицейскими (Сообразительность + Бдительность). Вы должны выбрать самый маленький из доступных вам бросков и распределить кубики между предполагаемыми действиями. После этого, делайте отдельные броски для каждого действия. Если вы проваливаете один из бросков, вы еще необязательно проваливаете все действия (если, конечно же, все броски не завершаются провалами). Вы можете преуспеть в одной задаче, а затем в тот же оборот провалить другую.

Пример

Мэри Контрари, печальная гончая, пак, сидит за столом, возле которого упал стакан молока. Задохнувшись, она одновременно пытается дернуться назад, чтобы уклониться от брызг, и схватить ноутбук её подруги, Техланы, который урча стоит на полу.

Мэри пытается совершить два простых действия в одном и том же обороте. Рассказчик сообщает игроку, отыгрывающему Мэри, что ему предстоит сделать бросок Ловкости + Уклонения (для избежания брызг) и Ловкости + Атлетики (для того, чтобы схватить компьютер). Игрок сравнивает количество кубиков, предоставляемое в то и в том случаях, и обнаруживает, что комбинация Ловкости + Атлетики дает всего пять кубиков, в отличие от первой. Игрок решает, что он тратит три кубика на уклонение от молока, и еще два на спасение ноутбука. Рассказчик назначает сложность шесть на оба броска. Игрок делает бросок, и Мэри удается уклониться от брызг, но спасти ноутбук уже не выходит. Рассказчик описывает, как молоко заливает клавиши ноутбука, в результате чего в нем начинаются сбои. При этом туфельки Мэри остаются сухими.

Продолжительные действия

Простые и множественные действия требуют всего одного успеха для успешной реализации. Любые последующие успехи определяют

то, насколько успешно выполнил то или иное действие персонаж. Продолжительное действие представляет собой нечто иное; для того, чтобы добиться успешного результата требуется более одного успеха. Продолжительное действие требует определенных усилий на протяжении некоторого периода времени, подобно тушению огня на протяжении нескольких оборотов, быстрому зашиванию оторванного кармана, или, возможно, затраты нескольких часов для взлома базы данных Объединенных Наций. Рассказчик назначает на каждое продолжительное действие определенное количество успехов, которые игрок должен выбросить прежде, чем добьется успеха. Количество необходимых успехов может варьироваться от трех до двадцати. Вы повторяете бросок раз за разом на протяжении нескольких оборотов (или других единиц времени, подобных минутам, в зависимости от сложности задачи), стараясь набрать нужное количество успехов. Как только вам это удается, ваш персонаж выполняет свою задачу.

Если хотя бы один бросок во время продолжительного броска провален (смотрите ниже), то все накопленные успехи теряются. Все старания сходят на нет, и, возможно, теряется даже возможность успешного выполнения задачи; к примеру, в руках персонажа может сломаться важный инструмент, или он может нечаянно напугать своих собеседников.

Неудача во время продолжительного действия может быть вызвана простой нехваткой времени. Если вам требуется выполнить определенную задачу за три оборота, и вам требуется пять успехов (к примеру, вы находите бомбу, которая вот-вот взорвется), то вам очень не повезет, если концу третьего раунда у вас окажется всего четыре успеха. Именно Рассказчик определяет временные пределы того или иного продолжительного действия.

Пример

Техлана, еще один нокер, смотрит себе под ноги, слыша, что ноутбук начинает шипеть. Она кричит от злости и удивления: “Какое ничтожество сделало это?!” Она поднимает

ноутбук, выливает из него молоко и вытирает клавиатуру. Затем, она вставляет диск в дисковод и начинает стучать по клавишам, надеясь спасти хотя бы часть данных, которые хранились в ноутбуке.

Восстановление информации нельзя назвать легкой задачей, но при этом это не множественное действие, и потому Рассказчик решает, что оно будет продолжительным. Он сообщает игроку, отыгрывающему Техлану, что ему потребуется семь успехов на броске Сообразительности + Компьютера (сложность 6), и что Техлана будет терять по мегабайту информации из памяти компьютера в течение каждого оборота пробрасывания, не считая первого. Игрок подсчитывает количество кубиков, а затем делает бросок. В течение первого оборота он получает четыре успеха, а затем еще два. На протяжении второго оборота, компьютер теряет мегабайт памяти. Игроку остается выбросить всего один успех. И третий бросок оказывается проваленным! Рассказчик описывает, что ноутбук издает странное жужжание, затем его экран озаряет яркая вспышка, и он гаснет. Техлана потеряла все, и теперь она чуть ли не воет от ярости. Даже если бы третий бросок оказался успешным, то в ноутбуке было бы потеряно два мегабайта информации.

Противоположные Действия

Иногда действиям вашего персонажа противостоят действия другого персонажа, который обычно стремится достичь той же самой цели, что и вы. Это называется противоположным действием. Оба игрока делают броски по сложности, определяемой Рассказчиком. Затем, они сравнивают количество успехов и тот, у кого их оказывается больше, преуспевает. При этом, каждый успех, выброшенный проигравшим, отнимает один из успехов выигравшего так, если бы это были “единицы”. Оставшиеся успехи выигравшего противоположный бросок игрока определяют, насколько успешно он совершил то или иное действие. В действительности, сделать что-то уж очень успешно в случае с противоположным броском довольно сложно.

Пример

Се’хан и Лира, двое сатиров, живущих во фригольде Бингемптона, слышат звук бьющегося стекла. Лира выполняет обязанности официантки во фригольде, и потому она начинает подниматься с колен Се’хана, понимая, что она должна пойти и навести порядок. Однако, Се’хан только сжимает руки вокруг её талии и улыбается ей. “Пускай кто-то из этих бездельников наведет там порядок”, весело произносит он. Лира только качает головой. “Нет, Се’хан. Этим должна заняться я”. Она начинает изгибаться, стремясь освободиться из его объятий.

Персонажи борются друг с другом, совершая противоположные действия. Рассказчик просит игроков, отыгрывающих Се’хана и Лиру сделать броски, основанные на Силе + Драке. Сложность каждого из бросков основана на количестве кубиков, доступном сопернику. Се’хан бросает шесть кубиков по пятой сложности, а Лира – пять кубиков по шестой. Несмотря на все это, Се’хан выбрасывает меньше успехов, чем Лира, и ей удается вывернуться из объятий Се’хана, оставляя его одиноким и обиженным.

Противоположные и Продолжительные Действия

Действия одновременно могут быть противоположными и продолжительными. Игроки соревнуются друг с другом, стремясь первыми набрать назначенное количество успехов за определенное время. Успехи, набранные при каждом броске, сравниваются друг с другом. Каждый успех, набранный свыше количества успехов соперника, прибавляется к общему количеству успехов. Тот, кто первым набирает нужное количество успехов, выигрывает противостояние. Тем не менее, следует помнить о том, что этот процесс может занять довольно много времени.

Пример

В этот момент, все во фригольде поворачиваются для того, чтобы посмотреть, что происходит. Джонни, крикливая красная шапка, начинает смеяться, показывая пальцем на Техлану. Она краснеет до кончиков ушей. Затем, Техлана встречается взглядом с Джонни. Они впиваются глазами друг в друга, причем ни один из них не желает опускать взгляд первым.

Рассказчик решает, что это одновременно противоположное и продолжительное действие. Он говорит игрокам, что первый, кто наберет три успеха на броске Выносливости + Запугивания по 6 сложности, выигрывает это противостояние. Броски делаются в течение каждого оборота. Сначала, игрок, отыгрывающий Джонни, выбрасывает четыре успеха, а игрок, отыгрывающий Техлану, всего три. Успехи Техланы отменяют три успеха Джонни, и потому счет оказывается 1:0 в пользу Джонни. В течение второго оборота, Джонни выбрасывает только три успеха, а Техлана – пять. Теперь счет оказывается 1:2 в пользу Техланы. В течение следующего оборота, Джонни опять выбрасывает три успеха, тогда как Техлана выбрасывает четыре. Окончательный счет – 1:3 в пользу Техланы. Она выигрывает поединок взглядов. В результате этого, Техлана продолжает смотреть на Джонни до тех пор, пока тот не опускает глаза и не убирает с лица свою ухмылку.

Командные действия

Персонажи могут объединять свои усилия для достижения определенной цели с помощью продолжительных действий. Игроки бросают доступные им кубики и прибавляют выброшенные ими успехи. (Черты различных персонажей не могут объединяться для произведения новых бросков). Общее количество выброшенных успехов указывает на то, как хорошо та или иная группа выполнила свою задачу, если, конечно же, это вообще ей удалось. Чем больше участников, тем большей будет вероятность успеха. Командные действия будут весьма уместны во многих ситуациях, начиная сражениями и заканчивая исследованиями и попытками починить ту или иную машину. С другой стороны, слишком большое количество поваров может действительно испортить блюдо. Именно Рассказчик определяет, сколько персонажей могут объединить свои усилия, если в данной ситуации это вообще возможно.

Пример

Шум и хаос, стоящие во фригольде, расстраивают Мэри Контрари, которая все еще является Дитям. Она начинает плакать, что больше напоминает лаянье, так как она является гончей-паком. Томас, богган, и Марс'хия, эшу, бросаются к ней и стараются общими усилиями успокоить её.

Рассказчик решает, что для этого требуется бросок Харизмы + Эмпатии по 6 сложности. Томас и Марс'хия делают отдельные броски. Томас выбрасывает один успех; Марс'хия – два. Вместе они набирают три успеха, что означает то, что им удается найти хорошее решение этой простой задачи.

Игроки описывают, как Томас осторожно обнимает Мэри за плечи, тогда как Марс'хия тихо шепчет, "Спокойно, спокойно, дорогая. Нечего плакать над разлитым молоком". Мэри успокаивается, и рыдания постепенно начинают переходить во всхлипы.

Сложности и Успехи

Как только вы решаете, что именно будет делать ваш персонаж, и становится ясно, что для определения успешности его действий требуется бросок, Рассказчик назначает степень сложности действия. Сложность является минимальным числом, которое вы должны выбросить на одном кубике для того, чтобы этот кубик считался успехом. Сложность может варьироваться от 2 до 10. Если сложность равняется 6, а вы выбрасываете 3, 5, 6 и 9, то вы получаете два успеха (6 и 9).

Действия	Пример	Описание
Простые действия	Поиск, выстрел из ружья	Один бросок определяет успешность всего действия. Игрок использует все доступные ему кубики, делая бросок по сложности, определяемой Рассказчиком. Возможен автоматический успех.
Множественные действия	Уклонение и выстрел, уклонение и управление машиной	Игрок сравнивает два набора кубиков, предоставляемых ему его Чертами, использует самый небольшой и распределяет кубики между действиями. Затем он делает бросок для каждого действия по сложности, определяемой Рассказчиком. Вы можете преуспеть в одном действии, потерпев при этом неудачу в другом или вообще провалив его. Вполне возможны отдельные автоматические успехи.
Продолжительные действия	Исследование, соблазнение, подъем	Для выполнения той или иной задачи требуется определенное количество успехов. Обычно набор этих успехов занимает несколько оборотов, но в некоторых случаях он может занимать минуты или часы.
Противоположные действия	Азартная игра, слежка, запугивание	Два персонажа противостоят друг другу. Каждый из них делает бросок по сложности, назначаемой Рассказчиком. Персонаж, выбрасывающий большее количество успехов, выигрывает, но успехи проигравшего отнимаются от успехов победителя для того, чтобы определить степень успешности его действий.
Продолжительные и противоположные действия	Соревнования по борьбе	Победитель должен первым набрать определенное количество успехов за некоторое время (обычно обороты). Успехи, полученные после отнимания успехов соперника, накапливаются и постепенно приближают игрока к цели. Рассказчик определяет сложность продолжительных и противоположных бросков.

Чем ниже сложность, тем легче выполнить ту или иную задачу.

Таким образом, Рассказчик может назначить любую сложность, начиная 2 и заканчивая 10 (хотя в списке, приведенном на следующей странице, эти числа не указаны). Подобные степени сложности являются очень редкими. Сложность 2 значит, что действие является исключительно простым. Сложность 10 означает, что действие является практически невыполнимым, и вероятность провалить его равняется вероятности того, что вам удастся выполнить его успешно. Стандартная степень сложности равняется 6, если, конечно же, ваш Рассказчик не думает иначе.

Сложность действия

3 Легкое
4 Рутинное
5 Простое
6 Стандартное
7 Проблематичное
8 Сложное
9 Очень сложное

Вам нужно выбросить всего один успех для того, чтобы ваш персонаж добился успеха в том или ином действии. Тем не менее, чем больше успехов вы выбрасываете, тем лучше действует ваш персонаж. Один успех означает, что ваш персонаж добивается минимального успеха, три указывают на полную успешность того или иного действия, а пять позволяют говорить о монументальном успехе.

Степень успешности

Один успех	Минимальный успех
Два успеха	Умеренный успех
Три успеха	Полный успех

Четыре успеха	Выдающийся успех
Пять успехов	Феноменальный успех

Автоматический успех

Рассказчик может решить, что вы вполне можете обойтись без броска в том случае, если общее количество кубиков превышает сложность того или иного действия. Подобный исход называется автоматическим успехом. Автоматические успехи позволяют сохранить целостность истории и избежать прерывания отыгрыша чрезмерным вмешательством механики. Именно Рассказчик определяет, разрешать ли в том или ином случае автоматический успех, независимо от того, насколько низкой является сложность и сколько кубиков вам доступно. (Действия, исход которых всегда является непредсказуемым, или которые могут представлять немалые проблемы для игрока, подобные атакам, пробрасываются всегда, независимо от количества кубиков, доступных игрокам). Тем не менее, автоматический успех в любом случае является минимальным, как если бы игрок выбросил всего один успех. Если вы хотите добиться лучших результатов, то вы должны делать бросок.

Провалы

Последним, что хотел бы выбросить любой игрок, являются провалы, которые происходят в тех случаях, когда он выбрасывает больше “единиц”, чем успехов. Единицы отнимают успехи, и потому провал означает “отрицательный успех” или сокрушительную неудачу.

Именно Рассказчик решает, что происходит в случае провала броска. Во многих случаях, последствия этого очевидны. Если персонаж пытается взобраться по веревке и проваливает бросок, то он, конечно же, падает. Если он пытается проследить за кем-то и проваливает бросок, то он внезапно роняет вазу. Тем не менее, другие случаи могут быть не столько очевидными. Именно поэтому реализация провалов требует немалой фантазии со стороны Рассказчика.

Пример

Сергей, тролль, пытается запугать юного боггана для того, чтобы та оставила его наедине. Игрок, отыгрывающий Сергея, проваливает бросок, и богган понимает Сергея не так, как он сам хотел этого. Она теряет голову от любви к нему и следует за ним повсюду, куда он только направляется.

Определяя исход провала, Рассказчик должен избегать очевидных неудач и бед. Вместо этого, он должен постараться найти какую-то альтернативу этому, которая сможет удивить и поразить игроков своей необычностью. К примеру, в случае с крадущимся персонажем, упомянутым выше, гораздо интереснее будет сообщить игроку, не то, что его обнаружили, а что в здании внезапно погас свет, и идущий впереди человек исчез во тьме. Всегда старайтесь подобрать наиболее необычный и интересный результат провала .

Повторный бросок

Если в первый раз вы не преуспели, то попробуйте снова.

Если ваш персонаж проваливает бросок, то вы может попытаться сделать его еще раз. Возможность повторных попыток зависит от обстоятельств, хотя Рассказчик всегда может сказать, что дальнейшие броски просто бессмысленны. Для того, чтобы отразить растущее нетерпение и недовольство, связанное с неудачными попытками совершить что-то, Рассказчик может прибавлять один пункт к сложности каждого последующего броска. Таким образом, если первоначальная сложность равнялась 6, то во время следующей попытки она становится равна 7, потом 8 и так далее. Персонаж добивается своей цели после первого же успешного броска. Каждая новая попытка представляет собой отдельное действие.

Отметьте, что повторение бросков обычно используется только в случае с простыми

действиями. Продолжительные действия уже предоставляют несколько попыток, а противоположные броски или выигрываются или проигрываются. Тем не менее, если вы хотите попробовать совершить продолжительное или противоположное действие вновь, уже провалив его единожды, вы можете сделать целую серию новых бросков, сложность которых будет выше на один пункт.

Конечно же, если ситуации, в которых повторить бросок просто невозможно. Если персонажу не удается уклониться (с помощью Способности Уклонение) или, к примеру, удачно бросить пирог, то он получает соответствующий урон или промахивается по своей цели. Следующие броски Уклонения или атаки делаются так же, как и обычно.

Пример

Снизер, нокер, старается починить двигатель (Ловкость + Ремонт по 6 сложности). Игрок, которая отыгрывает её, проваливает первый бросок. Тем не менее, Снизер собирается во что бы то ни стало починить двигатель. Для следующей попытки, игрок бросает Ловкость + Починку по 7 сложности. С каждой новой попыткой, Снизер становится все более и более беспокойной и торопливой, что весьма негативным образом отражается на её работе. В конце концов, она может решить, что просто не может починить двигатель, и отказаться от этой идеи.

Увеличение сложности так же указывает на усиливающееся противодействие со стороны живых или бдительных противников. Примером этого может послужить попытка эшу Сейбл солгать (Сообразительность + Хитрость) её подруге, Мойре, слуагу, относительно того, где она провела прошлую ночь. Сейбл не удается сделать это сразу же; игрок, отыгрывающий эшу, проваливает бросок. Каждая новая ложь увеличивает вероятность того, что она окажется в беде и Мойра постепенно становится все более и более подозрительной (сложность броска Сообразительности + Хитрости увеличивается на один пункт всякий раз, когда игрок Сейбл делает новую попытку).

Примеры Бросков

Теперь вы знаете, что такое правила, как избегать их, и как использовать эти правила в свою пользу, создавая с их помощью прекрасные, волшебные сказки в Мире Тьмы. Система бросков, описанная в этой главе, в действительности является единственным, что необходимо вам для игры. Правила, представленные далее в этой книге, предлагают новые возможности, разъясняют некоторые непонятные вопросы, а так же описывают исключения и возможные дополнения к базовым правилам, которые рассматриваются выше. В этой главе представлена вся информация, которая необходима вам для того, чтобы разобраться в оставшейся части книги. Если вы чувствуете, что забыли что-то или просто не поняли какое-то правило, перечитайте эту главу еще раз, и вы поймете, что на самом деле все очень просто.

Ниже приведены примеры бросков, а так же методы комбинирования Атрибутов и Способностей для выполнения определенных действий. Вы можете взять несколько кубиков и лист вашего персонажа и попробовать сделать несколько бросков для того, чтобы лучше освоиться с этим.

• Ваш персонаж сражается с гигантским химерическим скорпионом и пытается отрезать ему хвост мечом. Сделайте бросок Ловкости + Фехтования (сложность 8).

• Ваш персонаж пытается сыграть колыбельную на флейте. Сделайте бросок Харизмы + Актерства (сложность 6). Количество выброшенных успехов определяет, насколько хорошо он играет.

• Ваш персонаж неожиданно обнаруживает себя в самом центре стычки двух банд. Со всех сторон летят пули. Сделайте бросок Сообразительности + Уклонения (сложность 8) для того, чтобы определить, удастся ли вам найти подходящее укрытие.

• Два персонажа, вы и упрямый нокер, решают вопрос постройки химерического

геликоптера. Оба игрока делают броски Манипулирования + Убеждения (сложность 6) и тот, кто выбрасывает больше успехов, побеждает.

• Является ли эта красная шапка действительно такой безумной, какой старается казаться? Сделайте бросок Восприятия + Эмпатии (сложность 7) для того, чтобы определить, что может сказать об этом ваш персонаж.

• Ваш персонаж должен решить загадку для того, чтобы химерический сфинкс, устроившийся на лужайке, дал ему пройти. Сделайте бросок Интеллекта + Загадок (сложность 7) для того, чтобы определить, сможет ли он разгадать её.

• Ваш персонаж пытается угрозами заставить пака подчиняться ему. Для этого, он поднимает его за подтяжки. Сделайте бросок Силы + Запугивания (сложность 8).

• Ваш персонаж-герцог пытается восстановить контроль над ситуацией, когда во время особенно долгого заседания в зале начинается хаос. Сделайте бросок Выносливости + Лидерства (сложность 7) для этого продолжительного действия. Всего вам требуется три успеха.

• Удастся ли вам очаровать полицейского для того, чтобы он не выписывал вам штраф? Сделайте бросок Внешности + Убеждения (сложность 8).

• Вы подозреваете, что маленькая девочка со светло-рыжими волосами является подменышем, который только что пробудился. Сделайте бросок Восприятия + Проницательности (сложность 8) для того, чтобы определить уровень её Гламура.

Игровые Термины

Ниже приведены определения некоторых игровых терминов, которые часто используются в игре Changeling. Не все они пока что понятны вам, но по мере того, как вы будете читать эту книгу, вы сможете обращаться к этому списку для того, чтобы разобраться с непонятными вам определениями.

Атрибуты: Черты, которые определяют врожденные физические, социальные и ментальные качества, подобные тому, насколько он силен (Сила), умен (Интеллект) или привлекателен (Внешность).

Банальность: Степень воздействия рациональности и неверия смертных на человека, место или подменыша. Одна из Черт Характера.

Банк: Действие, которое должен совершить подменыш перед успешным использованием колдовства.

Бездействие: Период времени до, во время или после истории, когда не происходит ничего важного, и который скучно отыгрывать. Хотя на протяжении этого времени происходят определенные действия, игроки просто дают заявки на то, что делают их персонажи, и дожидаются следующего важного события.

Воля: Одна из Черт Характера, Воля определяет самоконтроль и уверенность в себе. В отличие от других Черт, Воля чаще затрачивается, чем пробрасывается.

Глава: Часть истории, которая обычно отыгрывается на одной игровой сессии, состоит из нескольких сцен и обладает четким началом, серединой и концовкой.

Гламур: Магическая энергия, доступная подменышам. Это их кровь и плоть, магическая энергия, которая позволяет им существовать, и вместе с тем материя, которой они могут придавать нужную им форму, создавая различные, чудесные вещи. Будучи одной из Черт Характера, Гламур чаще затрачивается, чем пробрасывается.

Действие: Любое занятие или прием, используемый персонажем; когда игрок объявляет, что его персонаж собирается что-то сделать, то его персонаж совершает действие.

Дополнения: Черты, которые представляют аспекты жизни персонажа, которые напрямую не связаны с Атрибутами или Способностями. Примерами Дополнений могут служить предметы, принадлежащие персонажу (Химера, Сокровища) или люди, которых может знать герой (Контакты, Ментор, Свита).

Значение Черты: Значение Черты представляет постоянное значение одной из Черт Характера.

Искусства: Искусство является определенной областью магии фэйри. Персонаж может специализироваться как на одном, так и на нескольких Искусствах. Примерами Искусств могут послужить Обман, Фокусы и Странствия.

История: Серия связанных между собой сцен, состоящая из вступления, конфликта, кульминации и развязки.

Колдовство: Заклинания, используемые подменышами.

Количество Кубиков: Общее количество кубиков, которое вы используете, основывающееся на количестве точек в соответствующих Чертах, плюс или минус любые модификаторы.

Королевства: Области воздействия на окружающий мир, с помощью которых подменыши могут использовать свою магию. Они определяют то, на чем сосредотачивался персонаж во время изучения магии подменышей.

Неудача: Если вы не выбрасываете ни одного успеха во время броска, то ваш бросок оказывается неудачным. Персонажу просто не повезло. Неудачное действие, в отличие от провала, чаще всего не приводит ни к чему катастрофичному для персонажа.

Обновление: Процесс обновления количества Банков, которые должен выбирать игрок, когда его персонаж использует колдовство.

Оборот: Период времени, равный приблизительно трем секундам, на протяжении которого персонаж может совершить одно действие.

Персонаж: Игрок Changeling выбирает себе определенную роль в игре, создавая выдуманную личность, которую он отыгрывает. Именно эта личность и называется персонажем того или иного игрока.

Преимущества: Всеобъемлющая категория Черт персонажа, к числу которых относятся Дополнения, Искусства и Королевства.

Провал: Катастрофическая неудача на кубиках. Игрок проваливает бросок в том случае, если количество “единиц” превышает количество успехов.

Продолжительное Действие: Действие, требующее несколько успехов, обычно производящееся на протяжении нескольких оборотов, пока персонаж, в конце концов, не преуспеет.

Простое Действие: Действие, для успешного произведения которого требуется всего один успех. Большое количество успехов указывает на большую эффективность того или иного действия.

Противоположное Действие: Действие, производящееся одним персонажем по отношению к действиям другого. Игроки сравнивают количество своих успехов; тот, у кого их больше, преуспевает.

Пункты Опыта: Игроки получают пункты опыта в ходе игры. Эти пункты используются для повышения различных Черт их персонажей. Они представляют личное развитие и совершенствование, происходящее в жизни персонажей.

Рассказчик: Человек, который создает и направляет историю, описывает обстановку, окружающую героев, определяет правила и отыгрывает друзей и врагов персонажей.

Система: Определенный набор правил, использующийся во время различных ситуаций, возникающих в игре Changeling; правила помогают использовать броски кубиков для симуляции драматических действий.

Способность: Черта, которая определяет то, что персонаж познал на своем собственном опыте и с помощью тренировок. Примерами способностей могут послужить Атлетизм, Вождение и Лингвистика.

Степень Сложности: Это число назначается Рассказчиком и определяет, насколько сложным является то или иное действие. Вы должны выбросить такое же или большее число на кубиках. На сложность бросков могут воздействовать определенные модификаторы.

Сцена: Период действия и времени, связанный с определенной локацией или проблемой.

Труппа: Термин, описывающий группу друзей, которые регулярно встречаются для проведения игр Changeling. Члены труппы действуют, подобно единой команде, создавая фантастическую историю с помощью действий их персонажей.

Успех: Любой бросок, который равен или превышает установленную Рассказчиком сложность.

Хроника: Игра, как таковая; серия историй, которые раскрывают глобальную картину жизни персонажей. Во время хроники Рассказчик объединяет все события с помощью определенной темы и определяет развитие персонажей и воображаемого мира, в котором они живут.

Черта: Набор качеств, представляющий вашего персонажа с помощью различного количества точек или пунктов, вложенных в ту или иную категорию. Примерами Черт могут послужить Способности, Атрибуты и Преимущества.

Черты Характера: Категория Черт, к которым относится Гламур, Банальность и Воля. Черты Характера используются не так, как другие Черты, и чаще затрачиваются, чем пробрасываются.

Золотое Правило

Единственным однозначным правилом Changeling является то, что вы можете делать с правилами все, что пожелаете. Они предлагаются вам в качестве общих указаний и начальной точки, от которой легче отталкиваться во время проведения игр; они не в коем случае не являются законом. Вы вполне можете изменять, отменять или добавлять правила. В конце концов, Changeling повествует об уничтожении Банальности, которая сковывает всех нас, которая мешает нам верить и не дает нам сделать наши жизни такими, какими нам хотелось бы. Постарайтесь не попасть в колеса этой машины, утратив при этом возможность видеть новые горизонты расширять пределы вашей фантазии. Не правила управляют вами, а вы управляете правилами.

Book Three: Grump

Сколько времени это уже продолжается?

Я помню тот день, когда мне исполнилось восемь, помню картины, парящие в воздухе, и цветы, растущие на дереве. Помню Бака и Жасмин и напившихся едва ли не до потери сознания сатиров, которые пели "С днем рожденья тебя" так, если бы это была мантра какого-то забытого бога. Дни рождений вызывают у меня сентиментальные чувства. Особенно в том случае, если это дни рождения Эйприл.

Сегодня моей дочери исполнилось восемь и это совпало с тем самым днем, когда я была Благословенна в том далеком 1969. Я не люблю думать о том, как давно это было. Из-за этого у меня начинает болеть голова, а глаза внезапно начинают слезиться, и, кроме того, я не хочу, чтобы Эйприл видела свою мать плачущей в день нашего двойного дня рождения. И потому я продолжаю улыбаться и резать торт, и сегодня, когда Рик и Эмбер остановят фургон возле нашего дома, я буду всеми силами стараться не слышать того, как они увозят мою дочь в лес. И все ради того, чтобы Греза продолжала существовать. Эйприл похожа на свою мать. Нам повезло. Многим – нет.

Когда они уедут, у меня будет мой собственный торт и мои собственные друзья и если я немного поплачу, когда они будут петь песню, то, что ж, это всего лишь часть нашего существования. В конце концов, в теле этой старой козы еще остается немного жизни и я, пока что, не устала от нее настолько, чтобы не думать о цветах даже тогда, когда северные ветра становятся все холоднее.

Да. Я все еще люблю дни рождений. В конце концов, они позволяют нам понять, что мы все еще живы.

Гламур был с нами еще с начала времен. Он является звенящей мелодией песни жизни. Он напоминает реку, текущую через нас, в нас и вокруг нас – живую силу. Подобно целительной воде из Чаши Грез, яростному пламени Гаэ Болг и немигающему каменному глазу Балора, Гламур является одним из источников нашего появления на свет. Он священен для нас. Пейте его…и мечтайте.

— Эйлун Серебряноволосая

Будучи живым источником всей духовной энергии, Гламур приходит на Землю из Грезы. Фактически, Гламур представляет собой квинтэссенцию грез, воплощающую собой величайшую красоту, магию и жизнь. Его сложно описать, более того, это почти невозможно. Самые мудрейшие подменыши изучали его на протяжении всей своей жизни, но так и не узнали ответа на вопрос, что же это, в действительности, такое.

В этой главе предоставлена вся информация о Гламуре, которая нужна вам для успешного проведения хроники по Changeling, включая правила использования колдовства и сбора Гламура, описания зачарований, Бедлама, фригольдов, химер и того, как их можно создавать и, наконец, Туманов.

Изучение Грезы

Как известно каждому, Гламур исходит из Грезы, изначальной родины всех фей, и проникает на Землю. Как именно он достигает Земли – неизвестно, но создается впечатление, будто этот процесс каким-то образом связан с человеческой фантазией и творческими способностями. Ясно одно – человеческое воображение способно устанавливать связь между Землей и Грезой, выступая в качестве невидимых дорог и врат для Гламура.

Тем не менее, никто до сих пор не знает, почему в некоторых случаях это происходит, а в некоторых – нет. Подменыши не понимают и того, почему Гламур часто обнаруживается не

только в людях, но и местах и предметах, к которым ни разу не притрагивалась человеческая рука или которые были покинуты на много лет. Способны ли грезы человечества порождать Гламур в местах, предметах и людях? Продолжает ли фантазия великих творцов и мыслителей собирать Гламур после того, как великая Греза этих людей завершилась? Ответа на этот вопрос не знает никто. С уверенностью можно сказать только одно – иногда Гламур проявляется в очень странных местах и в самых неподходящих для этого людях.

Хотя Гламур является основой существования подменышей, даже им сложно объяснить, что же это такое. Это объясняется тем, что Китэйнам очень сложно отделить свои чувства от своего восприятия мира. Чувства, которые вызывает у них Гламур, отличны от всего остального, и их практически невозможно описать с помощью языка людей. Кроме того, Банальность слишком быстро заставляет подменышей забывать потрясающее ощущение Гламура. Очень сложно сохранить память о прекрасных, наполненных Гламуром минутах, когда кому-то нужно идти на следующий день на работу (или в школу).

Колдовство

Колдовство является средством манипулирования Гламура, с помощью которого подменыши создают магические эффекты, как в Грезе, так и на Земле. Воззвав к своему внутреннему Гламуру, подменыш может установить связь с Грезой – причем достаточно сильную для того, чтобы дотянуться до самой материи Грезы и придать ей нужную ему форму. В этом смысле колдовство является проявлением Гламура, источником которого является Греза.

С приходом опыта, подменыш понимает, что он может изменять Гламур подобно тому, как гончар мнет глину, а ткач сплетает между собой нити. Техники подменышей, связанные с управлением Гламуром, называются Искусствами. Искусства являются силами, которые подменыш может использовать для воздействия на окружающий мир.

Гламур и Повествование

Когда вы рассказываете истории, связанные с Гламуром, помните о том, что Гламур является уникальным источником силы, и, более того, обладает своей собственной волей. Все упоминания о Гламуре, представленные в этой главе, должны полностью игнорироваться в том случае, если они вмешиваются в ход вашей истории. Гламур всегда должен быть загадочным, непредсказуемым и животворящим. Если ваши игроки считают Гламур всего лишь еще одним набором пунктов на листах персонажей, то вам не удалось добиться настоящей атмосферы игры. Гламур не связан с пунктами – он связан с фантазией.

Одним из методов борьбы с отношением игроков к Гламуру, как обычной игровой механике, является использование красочных и интересных описаний. Описывая Гламур, вы должны обращаться ко всем пяти чувствам ваших игроков: Он кажется теплым, горячим, холодным, мягким, шелковистым, жестким. Он пахнет розами, мускусом, маслом пачули, сладким клевером, полуночным ветром. Его вкус напоминает вкус меда или вина. Он похож на радугу, заблудившуюся на красильной фабрике. Он движется, подобно воде, подобно теплому ветру, летящему над саванной. Это северное сияние, огонь Святого Эльма или сияние в глазах любимой.

Вы так же можете говорить о Гламуре, используя самые различные аллегории: “Вы испытываете чувство, подобное первым мгновениям новой любви”. “Он светел, как надежда и надежен, как желание”. “Вы чувствуете, что он свеж, как мечта, невинен, как ленивый зевок и обширен, как плющ”.

Важнее всего помнить о том, что Гламур нигде не задерживается надолго. Он всегда движется, течет и клубится в воздухе. Он является диким, неведомым и, в то же время, притягательным. Его невозможно удержать или сохранить. Тем не менее, благодаря своей магической природе, фэйри способны изменять его и управлять им.

Термины Гламура

Банк — Действие, производимое для активации Гламура, и последующей реализации колдовства. Часто оно представляет собой очень нечто довольно глупое, подобно исполнению песни, чтению стиха задом наперед или танца в магическом круге, но вместе с тем Банк может оказаться художественным изображением изящной двери с помощью мела или же произведением полного расклада Таро.

Вирд — Это колдовство оказывает воздействие на реальный мир, подобно передвижению с невообразимой скоростью, полету или исцелению реального урона, и его последствия часто могут заметить или опознать смертные.

Искусство — Основная составляющая колдовства; Искусство определяет его непосредственное действие.

Колдовство — Комбинация Искусства, Королевства и Банка, позволяющая подменышу применять ту или иную магию.

Королевство — Обычно указывает на объект воздействия колдовства.

Кошмар — Побочное воздействие колдовства, которое объясняется тем, что Банальность оказывает негативное воздействие на магию фэйри. Кошмары часто вызывают странные и непредсказуемые последствия использования колдовства.

Химерическое — Химерическое колдовство воздействует только на химерических существ, подменышей и зачарованных. Колдовство, которое не оказывает значительного воздействия на реальный мир, считается химерическим.

Каждая из этих сил является отличной от всех остальных; одна из них может позволить подменышу двигаться с невообразимой скоростью или прыгать высоко в небо, другая может даровать подменышу власть над разумом другого существа или даже заставить его поверить в то, что он является чем-то другим. Каждое Искусство обладает своими собственными возможностями, ограничениями и слабостями.

Помимо этого, каждый подменыш обладает определенной связью с тем или иным аспектом окружающего мира. Эти аспекты (которых всего шесть) известны как Королевства. Эти Королевства изучаются и определяются хранителями сказаний Китэйнов, хотя, в большинстве своем, связь с тем или иным Королевством определяется китом подменыша. Конечно же, вполне возможно, что современные подменыши смогут открыть для себя новые горизонты и обратиться к новым Королевствам.

Комбинируя активное использование Искусства и врожденное знание Королевства, подменыш может обратиться к силам Гламура. Искусство определяет природу магии, тогда как Королевство отвечает за то, на что она воздействует.

Однако следует помнить о том, что Гламур является непостоянным и диким. Он предъявляет определенные требования к своему владельцу, и эти требования должны быть удовлетворены, иначе Гламур развеется. Успешность или безуспешность колдовства зависит от того, сможет ли подменыш убедить Гламур выполнять его желания с помощью Банка. Хотя Искусства и Королевства определяют силы и эффекты, которые может использовать подменыш, они являются только частью колдовства. Для того чтобы подменыш смог дотянуться до Грезы, необходима искра, которую и воспламеняет Банк. Вместе все это называется колдовством.

Основы Использования Колдовства

Существует множество факторов, оказывающих влияние на использование колдовства. Помимо простого выбора Искусства, Королевства и Банка, вы так же должны определить, является ли это Искусство химерическим или Вирдом и на какой именно объект, зачарованный или обычный, воздействует ваш персонаж.

1. Выбор Искусства

Первое, что должен сделать подменыш, желающий использовать колдовство, это выбрать Искусство. При каждом использовании колдовства, он может применить всего одно Искусство. Затем, игрок должен описать то, чего он желает добиться в результате воздействия колдовства. Следует так же помнить о том, что все Искусства относятся или к химерическим, или к Вирду. Химерические Искусства обладают только химерическим воздействием или же их воздействие является столь незаметным, что незачарованные существа не замечают ничего необычного в ходе их применения. Искусства Вирда оказывают физическое воздействие на реальный мир и заметны для смертных.

К примеру, богган, которого зовут Ходжем, оказывается в Ночь Всех Святых в окружении целого корби красных шапок. Ходж решает использовать свое Искусство Странствий (Прыжок) для того, чтобы запрыгнуть на крышу соседнего одноэтажного дома. Глядя на Искусство Прыжка, игрок, отыгрывающий Ходжа, отмечает, что оно относится к Вирду (это объясняется тем, что последствия данного колдовства вполне очевидны для окружающего мира).

2. Выбор Королевства (Королевств)

Затем игрок и Рассказчик решают, какое Королевство понадобится для применения колдовства, причем это решение должно основываться на том, что именно хочет получить в результате игрок. Обычно Королевства описывают объект (персону или предмет), на которую воздействует колдовство (хотя некоторые Королевства являются несовместимыми с определенными Искусствами). Если вы используете расширенные правила колдовства (смотрите страницу 206), то вы можете использовать более одного Королевства. Особенно часто в подобных случаях используются вспомогательные Королевства Мест и Времени.

Возвращаясь к предыдущему примеру, мы видим, что Ходж является богганом и, следовательно, относится к простолюдинам. Следовательно, для использования колдовства по отношению к себе ему потребуется первый уровень Королевства Фей (Добродушный Простолюдин). К счастью, у Ходжа четвертый уровень Королевства Фей, и потому у него не должно возникнуть каких-либо проблем в этом вопросе.

3. Определение количества кубиков

Количество кубиков определяется прибавлением соответствующего Атрибута (указанного в описании нужного Искусства) к уровню Королевства, который используется в каждом отдельно взятом случае. Таким образом, вы получаете общее количество кубиков, которые будут пробрасываться во время использования колдовства. Если ваш персонаж обладает более высоким уровнем нужного Королевства, чем тот, который используется, вы можете прибавить и эти дополнительные уровни к общему количеству кубиков.

Обращаясь к Искусству Странствий, игрок, отыгрывающий Ходжа, видит, что основным для него является Сообразительность. Он прибавляет Сообразительность Ходжа, равную 3, к четырем уровням Королевства Фей, что дает ему в сумме семь кубиков. Заметьте, что в данном случае игрок использует не то количество кубиков, которое соответствует используемому уровню Королевства (один), а то количество кубиков, которое отвечает общему уровню развития данного Королевства у Ходжа.

4. Выбор Банка

Теперь игрок должен определить, какой именно Банк использует его персонаж. Прежде всего, необходимо выбрать природу Банка. Игрок решает, какой Банк использует его персонаж, а затем уже Рассказчик определяет, подходит этот Банк к тому или ином случаю, и какой именно уровень ему дается. Рассказчик

назначает уровень, который может варьироваться от первого до пятого, в зависимости от его сложности (и соответствия заявке игрока). Уровень Банка обычно определяет то, как долго он применяется. Фактически, Банк может быть чем угодно, начиная джигой и заканчивая изысканным портретом объекта воздействия колдовства.

Использующийся Банк должен всегда соответствовать природе применяемого колдовства. Так, исполнение джиги может вполне подойти для колдовства, которое призвано поднять подменыша высоко в воздух, тогда как портретный набросок будет более подходящим для Искусства Предсказания, особенно в том случае, если подменыш хочет узнать какую-то информацию о той или иной персоне.

Банки первого уровня всегда применяются в ходе того же самого действия, что и применение колдовства. Тем не менее, когда подменыш пытается совершить нечто отличное от Банка первого уровня и применить колдовство в течение того же самого оборота, игрок должен разделить общее количество кубиков. В некоторых редких случаях Рассказчик может разрешить использовать особенно интересный Банк высокого уровня в том же самом обороте без разделения количества кубиков, но это всего лишь исключение, но никак не правило. За каждый уровень Банка, выше первого, который используется в течение того же самого оборота, что и само колдовство, персонаж совершает одно дополнительное действие. Таким образом, используя Банк второго уровня и, при этом, применяя само колдовство, игрок должен будет разделить общее количество кубиков, доступное для данного колдовства, на два.

Во избежание разделения количества кубиков, персонаж может потратить соответствующее количество оборотов для использования Банка, и только после этого применить колдовство. Так часто делают те подменыши, которые обладают значительным количеством времени для использования колдовства; к примеру, то же Искусство Предсказания редко используется в сражении.

Колдовство, которое обладает стартовой сложностью 10 или меньше, может использоваться без применения Банка, путем затраты дополнительного пункта Гламура, помимо тех пунктов, которые уже идут на данное колдовство (смотрите ниже). Если начальная сложность выше 10, то она сначала должна быть опущена до 10 или ниже.

Если Банк прерван, то колдовство автоматически проваливается, а все использованные пункты Гламура теряются.

Так как ему нужно как можно быстрее избавиться от красных шапок, Ходж решает, что его Банк будет следующим – три притопа ногой – причем очень быстрых. Рассказчик определяет, что это Банк первого уровня и Ходж может использовать, его не разделяя доступное количество кубиков.

5. Определение сложности

Базовая сложность использования колдовства равняется Банальности объекта + 4 или Банальности заклинателя + 4, в зависимости от того, какое из этих значений выше. После определения базовой сложности, вы должны отнять от нее уровень Банка. Кроме того, вы можете потратить дополнительные пункты Гламура для того, чтобы уменьшить сложность, причем каждый пункт уменьшает сложность на единицу. Конечный результат не может быть ниже 4 или выше 10 (помните, что если начальная сложность выше 10, она должна быть опущена до 10 или ниже).

Банальность Ходжа равняется 5, и потому базовая сложность использования колдовства равняется 9. Так как Ходж использует Банк первого уровня, сложность колдовства уменьшается до 8. Учитывая то, что он действительно хочет, чтобы это заклинание сработало, игрок Ходжа решает потратить пункт Гламура для того, чтобы опустить его сложность до 7.

6. Определение стоимости Гламура

Различные факторы влияют на количество Гламура, необходимое для использования колдовства. Вы должны учитывать следующие правила, определяя финальную стоимость его использования.

• Все колдовство Вирда стоит один пункт Гламура.

• Химерическое колдовство, применяемое в отношении зачарованных существ или предметов, не затрачивает Гламура, хотя вы все еще можете потратить дополнительный Гламур для того, чтобы уменьшить сложность колдовства (смотрите ниже).

• Любое колдовство, направленное на банальный объект, стоит один пункт Гламура. (При этом данный пункт Гламура не прибавляется к Гламуру, используемому для колдовства Вирда). К числу банальных объектов относятся смертные, незачарованные сверхъестественные существа и все, кто лишен положительного значения Черты Гламура (включая подменышей, которые стали жертвами Забытья).

• Использование колдовства без применения Банка так же требует использования одного пункта Гламура.

• От одного до пяти пунктов Гламура могут быть использованы для понижения сложности колдовства.

• Использование вспомогательного Королевства стоит дополнительный пункт Гламура (смотрите раздел “Вспомогательные Королевства” ниже).

Общая сумма Гламура, необходимая для использования колдовства, должна быть затрачена до того, как колдовство начнет действовать. Если персонаж не может уплатить общую стоимость колдовства (как с помощью своего собственного Гламура, так и с помощью Остатков), колдовство проваливается, хотя ни один пункт Гламура не теряется.

Базовая стоимость применения колдовства для Ходжа равняется одному пункту Гламура, так как он обращается к эффекту Вирда. Кроме того, игрок, отыгрывающий Ходжа, использует еще один пункт Гламура для того, чтобы уменьшить сложность колдовства на один пункт, в результате чего общая стоимость Прыжка равняется двум пунктам Гламура.

7. Бросок и интерпретация результатов

На этом этапе игрок бросает все доступные ему кубики для того, чтобы определить, успешным ли оказывается колдовство. В случае успеха, оно начинает действовать.

Игрок, отыгрывающий Ходжа, бросает семь кубиков: Он выбрасывает 2, 3, 3, 5, 7, 8 и 10, что, в общей сумме, дает ему три успеха. Глядя на таблицу Прыжка, он определяет, что Ходж может прыгнуть на высоту двухэтажного здания, что позволяет ему с легкостью оказаться на крыше соседнего строения.

Эффекты Колдовства

Химерическое колдовство воздействует только на обличье феи подменыша и химерические предметы и существа, или же является настолько незаметным, что смертные не видят и не ощущают его. Колдовство Вирда воздействует и на реальный, и на химерический мир; таким образом, Удар Падуба в равной степени подействует и на местного полисмена, и на химерического дракона.

Расширенные правила колдовства

Вспомогательные Королевства

Королевства Мест и Времени чаще всего используются для модифицирования воздействия колдовства. Королевство Времени может использоваться для того, чтобы на некоторое время отложить действие колдовства, заставив его сработать через некоторое время после того, как подменыш покинет то или иное место, и выполняя, таким образом, функции магической бомбы замедленного действия. Хотя, на первый взгляд, полезность этого Королевства может показаться незначительной, его соответствующее

применение может оказаться необычайно выгодным.

Королевство Мест позволяет подменышу воздействовать сразу на несколько существ или объектов, находящихся в данной области. Подменыш должен все еще использовать соответствующее Королевство (Королевства) для того, чтобы подействовать на тех, кто принимает участие в этой сцене. К примеру, если подменыш хочет подействовать на всех смертных, находящихся в комнате, он должен использовать соответствующий уровень Королевства Людей вместе с Королевством Мест.

Всякий раз, когда персонаж использует вспомогательное Королевство, игрок должен потратить дополнительный пункт Гламура и сложность использования колдовства увеличивается на один пункт. Кроме того, если Королевство Мест используется для применения колдовства, которое оказывает физическое воздействие (независимо от того, является ли оно химерическим или Вирдом), его сложность увеличивается на один пункт за каждый объект воздействия колдовства, помимо первого.

Предположим, что когда Ходж пытался сбежать от красных шапок, его сопровождало двое друзей. Будучи довольно неплохим парнем (и богганом до мозга костей), Ходж, естественно, не желает оставлять своих товарищей на милость жестоких красных шапок. К счастью, Ходж обладает четвертым уровнем Королевства Мест (Парк), которого, по мнению Рассказчика, более, чем достаточно для того, чтобы Ходж мог распространить воздействие своего колдовства и на них. Так как Ходж использует вспомогательное Королевство, игрок, отыгрывающий его, должен потратить еще один пункт Гламура (в результате чего общее их количество начинает равняться трем), и сложность колдовства увеличивается до 9 (базовая сложность равняется 7, плюс двойка за каждый дополнительный объект воздействия колдовства). Скорее всего, игрок, отыгрывающий Ходжа, так же захочет потратить дополнительные пункты Гламура (если они у него есть) для того, чтобы уменьшить сложность броска.

Вторичные Королевства

Вы можете применить больше одного Королевства при использовании колдовства. В этом случае игрок должен определить, какое Королевство является основным (обычно это очевидно, исходя из природы применяемого колдовства). За каждое дополнительное Королевство, которое используется во время применения колдовства, сложность соответствующего броска уменьшается на один пункт. Хотя персонаж должен обладать соответствующим уровнем Королевства, от сложности отнимается не общее значение данного Королевства; сложность уменьшается на один пункт за каждое Королевство, которое применяется в том или ином случае, независимо от того, как хорошо владеет им персонаж.

Наш старый друг, Ходж, пытается позаимствовать кинжал у аристократа-Ши с помощью Похищения. В том случае, если Похищение используется для того, чтобы украсть предмет у живой персоны, используется Королевство Фей или Королевство Людей (в данном случае, это будет второй уровень Королевства Фей, Высокий Дворянин). Тем не менее, Ходж так же обладает Королевством Предметов (ему понадобится уровень Цельный Инструмент для того, чтобы Похитить кинжал, и он обладает этим уровнем). И потому несмотря на то, что Высокий Дворянин используется в качестве основного Королевства, Ходж может использовать Цельный Инструмент в качестве вторичного Королевства, уменьшая сложность броска колдовства на один пункт(а не на общее значение данного Королевства, которым обладает Ходж).

Противодействие колдовству

Подменыш может противодействовать колдовству двумя способами.

• Обращение к Банальности

Подменыш может противодействовать воздействию колдовства, обращаясь к присущей ему Банальности. При этом, персонаж получает временный пункт Банальности. Игрок делает бросок кубиков, количество которых соответствует значению его постоянной Банальности, против сложности, представленной значением постоянного Гламура заклинателя. Каждый выброшенный успех уменьшает количество успехов, которые набирает заклинатель, на один. Если количество успехов заклинателя опускается до нуля, то колдовство, направленное на другого подменыша, отказывается действовать. Сопротивление колдовству с помощью Банальности не считается отдельным действием.

Заметьте, что подобный метод противодействия колдовству, может быть использован только против тех его разновидностей, которые направлены непосредственно на персонажа. Рассказчики могут так же разрешать персонажам обращаться к своей Банальности для того, чтобы сопротивляться магическим способностям химер. Незачарованные смертные (и сверхъестественные существа) не могут использовать этот метод сопротивления, хотя это ни в коем случае не касается некоторых особенно могущественных Людей Осени и Даунтэйнов.

Для обращения к своей Банальности персонажу необязательно знать о том, что против него используется колдовство, и он может использовать этот метод сопротивления колдовству в любой момент.

К сожалению, еще до того, как Ходж успевает использовать это колдовство, один из красных шапок использует против него Пленение, выбрасывая три успеха. Лишенный какой-либо другой возможности для спасения, Ходж решает попытаться обратиться к своей Банальности. Учитывая то, что Банальность Ходжа равняется пяти, его игрок получает пять кубиков для того, чтобы попытаться помешать использованию колдовства. Рассказчик сообщает игроку о том, что сложность броска равняется шести (именно таким является постоянное значение Гламура красной шапки). Игрок, отыгрывающий Ходжа, выбрасывает 1, 2, 2, 4 и 6, в результате чего он не набирает ни единого успеха. Несмотря на то, что он провалил бросок, игрок, вдобавок ко всему, получает еще и дополнительный пункт временной Банальности. Сегодня явно не день Ходжа!

• Расплетение

Персонажи, которые обладают Знанием Гримуары, могут попытаться разрушить колдовство даже в том случае, если оно уже начинает действовать. Для того, чтобы попытаться осуществить расплетение, игрок тратит один пункт Гламура. После этого, он может попытаться сделать бросок Сообразительности+Гримуаров против сложности, которая соответствует значению Гламура заклинателя. Игрок должен набрать столько же успехов, сколько и заклинатель (или же превзойти его) для того, чтобы добиться успеха; в том случае, если он набирает меньше успехов, это никак не отражается на колдовстве. Для осуществления расплетения так же необходимо наличие соответствующего Королевства (Королевств), включая те уровни, которые использовались для первоначального применения колдовства.

Расплетение может быть использовано в отношении колдовства с мгновенным воздействием. Для того, чтобы попытаться разрушить уже использованное колдовство, расплетающий должен посвятить этому свое следующее действие (даже если оно происходит в следующем обороте).

Если расплетающий не совсем уверен в том, какие Королевства использовались во время применения колдовства, то игрок может сделать бросок Восприятия+Проницательности (сложность 6) для того, чтобы определить их

природу. Бросок по восьмой сложности позволит расплетающему определить, какое именно Искусство использовалось заклинателем.

К счастью для Ходжа один из его друзей достаточно искусен в Гримуарах и обладает соответствующем уровнем Королевства, которое использовал один из красных шапок. Расплетающий колдовство игрок получает восемь кубиков (общая сумма его Сообразительности и Гримуаров). Рассказчик сообщает ему, что сложность броска равняется шести (значение Гламура красной шапки), и что для успешного расплетения необходимо набрать как минимум три успеха (именно столько успехов выбросил красная шапка во время использования колдовства). Игрок использует пункт временного Гламура (требующийся для применения расплетения), после чего выбрасывает 2, 4, 4, 5, 7, 7, 8 и 9, набирая более, чем достаточно успехов для развеивания Пленения.

Кошмары

Всякий раз, когда персонаж должен получить один (или более) пунктов временной Банальности, игрок может взять вместо этого кубик Кошмаров. Кубики Кошмаров должны обладать своим собственным цветом и быть легко отличимыми от всех остальных кубиков, которые использует игрок. Количество кубиков Кошмаров, которое уже взял игрок, должно быть записано где-то на листе персонажа (например, под графой Банальности). Общее количество кубиков, взятое игроком, называется количеством кубиков Кошмаров. Если персонаж набирает больше 10 кубиков Кошмаров, то их число сразу же обнуляется, а персонаж получает пункт постоянной Банальности.

Всякий раз, когда персонаж, обладающий кубиками Кошмаров, использует колдовство, количество кубиков Кошмаров, которым он обладает, заменяет соответствующее количество кубиков, идущих на колдовство. Их количество не может превышать общее количество кубиков, даже если у персонажа больше кубиков Кошмаров, чем тех кубиков, которые

пробрасываются для определения успешности колдовства. К примеру, если на колдовство у персонажа идет восемь кубиков, а кубиков Кошмаров у него три, то три кубика из восьми заменяются кубиками Кошмаров.

Всякий раз, когда на кубике Кошмаров выпадает "единица", персонаж подвергается воздействию Кошмара. Количество кубиков Кошмаров, на которых выпадают "единицы", определяет силу последующего Кошмара. Как только на кубике Кошмаров выпадает "единица", он выходит из общего количества кубиков Кошмара персонажа. После того, как кубик Кошмаров добавился к общему количеству, остается только один способ избавиться от него – дождаться, пока на нем не выпадет искомая "единица".

Описания возможных Кошмаров приведены в следующей таблице.

Возможные Кошмары

Ниже приведен перечень Кошмаров, которые могут ожидать персонажа в том случае, если он выбросит единицу на броске Кошмаров.

Количество единиц **Кошмар**

1 **Ужасные сны**

В течении следующих пяти ночей вас преследуют ужасные сны

1 **Леденящий ветер**

За вами повсюду следует холодный ветер. Это продолжается в течении месяца.

2 **Неуклюжесть**

Вы постоянно спотыкаетесь, если полностью не сосредотачиваетесь на своем передвижении. Сложность всех бросков, связанных с физическим движением, увеличивается на три. Это происходит в следующий раз, когда вы оказываетесь в опасной ситуации, и продолжается в течении сцены.

2 **Головные боли**

В течении следующего месяца вас преследуют ужасные мигрени.

3 **Неудача**

Вы получаете провалы не только при результате 1, но и при результате 0 в течении следующей опасной сцены, в которой вы принимаете непосредственное участие.

3 **Временная слепота**

Вы не можете видеть в течении сцены. Рассказчик должен сказать вам, когда начинается эта сцена.

3 **Повторяющийся кошмар**

Выберите еще один Банк. Он становится для вас табу, которое вы должны соблюдать в течении следующего месяца. Рассказчик определяет степень этого Кошмара.

3 **Обращение**

Колдовство, которые вы использовали, обращается вспять.

4 **Утрата важного предмета**

Даже если вы постоянно наблюдаете за всем вашим имуществом, в течении следующей недели вам суждено утратить одну из принадлежащих вам вещей (в результате воздействия огня, другого источника разрушения или вследствие вашей собственной забывчивости). Чаще всего это оказывается самый ценный или нужный вам предмет – возможно даже Сокровище. У вас может быть возможность восстановить этот предмет, хотя возможна и ситуация, в которой вы навсегда потеряете его.

4 **Приступ Боли**

Вы испытываете приступ дикой боли и бьетесь в агонии. Всякий раз, когда вы думаете об этой боли, вы должны сделать бросок Воли (сложность 7) для того, чтобы избежать возвращения приступа. Это продолжается в течение месяца .

5 **Утрата всего Гламура**

Вы теряете весь ваш временный Гламур.

Туманы

Туманы отделяют фей от обычного мира, окутывая разумы смертных так, чтобы те не помнили о встречах с миром фей. Будучи побочным эффектом Банальности, Туманы воплощают в себе силу человеческой рациональности.

Таблица Туманов

Вы можете обращаться к приведенной ниже таблице всякий раз, когда подменыш или зачарованное существо оказываются “убиты” с помощью химерического урона или когда незачарованный смертный или сверхъестественное существо сталкивается с химерическим эффектом или химерическим существом. Кроме того, эта таблица так же позволяет определить, что происходит с обычными существами, которые были зачарованы, а затем вернулись в мир смертных.

Банальность	Продолжительность комы	Память
0	Одна минута	Полное воспроизведение: Персонаж помнит все с кристальной ясностью.
1	Один час	Ясные воспоминания: Персонаж помнит все так, если бы это произошло вчера.
2	Шесть часов	Смутные воспоминания: Персонаж помнит практически все, хотя некоторые детали вспоминаются смутно.
3	Двенадцать часов	Дезориентация: Персонаж находится в некотором замешательстве и испытывает потрясение, но при этом может вспомнить большую часть того, что происходило с ним, хотя некоторые детали отсутствуют.
4	Один день	Неуверенность: Персонаж обладает обрывочными воспоминаниями о произошедшем, но при этом сомневается в их реальности.
5	Три дня	Затуманенность: Персонаж может сохранить туманные воспоминания о произошедшем, но при этом испытывает огромные сомнения относительно их реальности. Он отвергает их, как галлюцинации, если у него не остается физических доказательств.
6	Неделя	Проблески: Персонаж периодически переживает случайные проблески памяти, но они больше похожи на далекий сон.
7	Две недели	Сон: В памяти персонажа периодически всплывают смутные, призрачные образы и он очень сомневается в их истинности.
8	Месяц	Далекий сон: Что-то должно спровоцировать появление воспоминаний и даже в этом случае они больше напоминают смутный, наполовину забытый сон.
9	Четыре месяца	Полное отрицание: Персонаж обладает только отдельными намеками на воспоминания, которые больше кажутся ему полузабытым сном, и полностью отрицает то, что произошло с ним.
10	Год	Полное забытие: Персонаж не помнит абсолютно ничего о его встрече с миром фей.

Воздействие на смертных

Большая часть смертных (и незачарованных сверхъестественных существ) очень плохо помнит свои встречи с феями. Туманы стирают большую часть этих воспоминаний или, как минимум, делают их чем-то похожим на сон. Тем не менее, что именно помнит та или иная личность, определяется значением Банальности, которым она обладает.

Бедлам

Безумие угрожает всем Китэйнам. Они регулярно сталкиваются с тем, что сложно назвать "реальным" и Гламур имеет очень неприятную привычку изменять с течением времени восприятие мира тех, кто подвластен ему. Именно из-за этого безумие в той или иной степени угрожает всем подменышам.

Обычно подменыши минуют три "порога" Бедлама, хотя, время от времени, они перескакивают сразу от нормального состояния к полному безумию, без каких-либо задержек или промедлений в виде этих порогов.

Рассказчик обладает абсолютной властью над процессом Бедлама. Он может решить, что персонаж еще глубже погружается в это состояния тогда, когда сочтет нужным. Тем не менее, он должен помнить о некоторых "тревожных признаках" (смотрите ниже), которые играют немалую роль в данном процессе. Как правило, персонаж, который отвечает трем или более из числа данных признаков, потенциально может столкнуться с Бедламом.

Бедлам необходимо использовать только тогда, когда это действительно необходимо. Один безумный подменыш может с легкостью разрушить целую хронику, если вы не проявите должную осторожность. Естественно, что Бедлам представляет немалую опасность, особенно в том случае, когда окружающие всеми силами борются за то, чтобы достичь равновесия между реальным и фантастическим миром.

Первый порог

Первый порог, прежде всего, основан на особенностях восприятия. У персонажа начинаются проблемы с различением обычных и химерических предметов. Ему так же начинают чудиться несуществующие химерические предметы. Ниже описаны некоторые варианты проявления порога, которые могут быть присущи персонажу, достигающему первого уровня Бедлама.

• **Изменения цвета:** Все изменяет цвет, повинуясь или воле случая или какой-то странной системе.

• **Шепот:** Подменыш "слышит" телепатический или обычный шепот, который может открывать ему тайны или пророчества, а так же нести абсолютно невразумительную чушь.

• **Ужас:** Ощущение полного и абсолютного ужаса окутывает подменыша; тени начинают напоминать ужасающих монстров.

• **Огни:** Яркий свет вспыхивает практически из ниоткуда, окружая головы людей нимбом и порождая другие световые эффекты.

Примечание: Независимо от того, с какими проявлениями первого порога сталкивается подменыш, эти явления должны быть неприятными, но, при этом, достаточно терпимыми. Персонаж должен погружаться в безумие постепенно. Безумие первого порога вполне можно исцелить, вернувшись к нормальной жизни. Тем не менее, после того, как первый порог оказывается пройден, Рассказчик вполне может добавить дополнительные его проявления или же сразу направить персонажа ко второму порогу.

Второй порог

Второй порог Бедлама является гораздо более неприятным и пугающим. С этого момента у подменыша создается впечатление, будто бы химерическая реальность замещает собой реальность Мира Осени. Рассказчик должен отвести игрока в сторону и объяснить, как именно изменяется воспри-

ятие реальности его персонажем. Именно с этого этапа безумие подменыша становится очевидным для окружающих, так как воздействию подвергается сам Гламур безумца. Подменыш перестает обращать внимание на все, что не соответствует его представлениям о реальности.

Некоторые разновидности терапии (смотрите раздел "Излечением Бедлама," ниже) способны в этот момент лишь погрузить жертву Белдама еще глубже в это состояние. Окружающим очень сложно понять, находится ли подменыш на первой или на второй стадии Бедлама. Тем не менее, время от времени Китэйна могут посещать определенные периоды просветления; во время этих "приступов" он кажется практически нормальным.

Характерными проявлениями Бедлама второго порога являются следующие:

• **Синдром дон Кихота:** Персонаж верит, что все то, что его окружает, как-либо связано со стариной или царством фантазий.

• **Иллюзии Величия:** Персонаж считает всех окружающих своими слугами, которые способны лишь всячески угождать ему. Независимо от того, какую чушь несет подменыш, сам он считает, что все остальные должны поддерживать его идеи и всячески следовать его безумным видениям.

• **Социальный Дарвинизм:** Персонаж считает всех остальных существ или хищниками, или добычей – что же касается его самого, то сам он, несомненно, является самым сильным и самым умелым хищником из всех. Это исключительно коварная форма безумия, которая может оставаться незамеченной в течении достаточно большого периода времени. Тем не менее, рано или поздно персонаж нанесет удар – и тогда смерть будет идти по его следам.

• **У Стен есть Уши:** Персонаж считает, что все вокруг является живым и обладает своей собственной личностью. Проявления подобного безумия варьируются от подменыша, который тихо беседует со столбиками ограды, и до Китэйна, который извиняется всякий раз, когда он делает следующий шаг по мостовой.

Примечание: Зачастую игрокам очень сложно наблюдать за тем, как их персонажи медленно, но верно, проваливаются в Бедлам. Прежде, чем перейти к третьему порогу (после достижения которого исцелить подменыша способно лишь чудо), Рассказчик должен убедиться в том, что безумие в полной мере соответствует личной истории персонажа и, при возможности, дать ему хотя бы какую-то возможность исцелиться. Конечно же, если игрок, отыгрывающий безумного персонажа, получает от этого удовольствие, то у Рассказчика нет абсолютно никаких причин задерживать переход к третьему порогу, который представляет собой полное безумие.

Третий порог

Третий порог Бедлама является наиболее опустошительным. Персонаж, фактически, становится абсолютно невосприимчивым к окружающей реальности существом. Он сохраняет все проявления предыдущих этапов безумия, но, помимо всего прочего, сталкивается и с другими проблемами, примеры которых представлены ниже:

• **Берсеркер:** Персонаж нападает на все, что его окружает, используя при этом любые доступные ему средства.

• **Аутизм:** Персонаж погружается в себя, никак не реагируя на окружающий мир.

• **Дикий Разум:** Персонаж возвращается в звероподобное состояние; при этом, он не становится яростным убийцей, подобно Берсеркеру, но, вместо этого, принимает облик жестокого хищного животного, которое не способно поддерживать какие-либо социальные отношения, а стремится только убивать ради собственного выживания.

• **Извращенность:** Персонаж погружается в бездонные глубины своей психики, после чего начинает совершать нечеловеческие поступки, которые способны вызвать отвращение даже у самого бессердечного существа.

Примечание: Бедлам третьего уровня является исключительно заразительным. Любой подменыш, вынужденный вступить в продолжительный контакт с персонажем, пребывающим на третьем пороге, рискует получить Бедлам первого уровня. Конечно же, окончательное решение в этом случае принимает Рассказчик, однако, необходимо отметить наличие подобной опасности. Только самые отважные (или глупые) Китэйны продолжают поддерживать связь с подменышами, находящимся на третьем пороге. Часто случается так, что подменышей, которые оказываются на этой стадии, просто уничтожают – хотя подобные решения никогда не даются легко.

Кроме того, как будто бы уже и того еще было недостаточно, пребывающие на третьей стадии Бедлама подменыши особенно часто порождают нервоза (смотрите страницу 277), которые обладают схожими характеристиками и стремятся всячески защитить безумца.

В том случае, если никто не вмешивается в происходящее, персонаж полностью погружается в Бедлам. Он теряет какую-либо свободу воли и погружается в мир грез. В одну из ночей, подменыш во время сна просто перестает существовать, полностью исчезая с лица Земли. С этого момента (а, возможно, и раньше), игрок теряет возможность отыгрывать персонажа и должен создать нового героя в том случае, если он хочет продолжать играть в хронике.

Излечение Бедлама

Как это ни смешно, но первая стадия Бедлама вполне может быть излечена в результате соприкосновения с Банальностью. Подменыш, оказывающийся на первом пороге, достаточно часто приходит к этому сам, стремясь "исцелить себя с помощью нормальности человеческого общества". Он отказывается от своего места при дворе или покидает свои владения, после чего устраивается на работу в мире смертных и на время забывает о своей истинной сущности. В конечном случае, он исцеляется – благо разрыв всех связей с обществом подменышей часто напоминает по действенности ведро холодной воды, вылитое на психику Китэйна.

Исцеление второй стадии Белдама не намного отличается от предыдущего метода. Разумный баланс магического лечения (в основном, с помощью Искусства Изначальности) и терапии Банальности вполне может избавить подменыша от безумия. В конечном счете, болезнь достигает истинной души подменыша, и потому для окончательного

Тревожные признаки

Ниже приведены те тревожные признаки, которые могут указывать на то, что подменышу угрожает опасность Бедлама. Хотя ни один из этих знаков нельзя назвать "истинным" признаком приближающегося безумия, чем больше их демонстрирует подменыш, тем больше вероятность того, что он столкнется с Бедламом.

- Значение вашего Гламура выше как значения вашей Воли, так и вашей Банальности.
- Вы проводите больше ночей во фригольдах, чем в реальном мире. (Если вы проводите все ваше время во фригольдах, то Бедлам вам фактически гарантирован).
- У вас есть больше одного сокровища фей.
- Вы регулярно общаетесь более, чем с тремя химерами.
- Вы являетесь Опустошителем.
- У вас нет смертных друзей.
- У вас нет работы в мире смертных (или других обязанностей, подобных обучению в школе).
- Вы ведете исключительно ночной образ жизни.
- Вы употребляете алкоголь, наркотики или чрезмерно увлекаетесь сексом.
- Больше половины периода бодрствования вы проводите за созданием тех или иных произведений искусств.
- У вас нет смертной семьи.
- У вас нет имущества в мире смертных.
- Вы испытываете безответную любовь.

исцеления ему необходимо излечить как свою человеческую, так и свою магическую половину.

Единственным известным методом исцеления третьего порога Бедлама является Чаша Грез, древнее и могущественное сокровище фей, которое, если верить легендам, затеряно где-то далеко в Грезе. Кроме того, ходят слухи о том, что некоторые драконы так же обладают древними знаниями, позволяющими исцелить третью стадию Бедлама. Воздействие Банальности уже перестает оказывать какие-либо результаты, а психиатры, которые пытаются исцелить третью стадию безумия подменышей, оказываются поражены невообразимой сопротивляемостью их пациентов психотропным препаратам и привычным терапевтическим техникам.

Зачарование

Время от времени подменышам приходиться переносить смертных в свой мир, что может быть вызвано как жизненной необходимостью, так и гораздо менее приятными причинами (или же и тем, и тем). Это происходит в результате процесса, известного, как зачарование. Зачаровать смертного, в действительности, гораздо легче, чем можно было бы предположить; фактически, для этого Китэйну необходимо всего лишь наделить избранного им человека частичкой своего собственного Гламура.

Подменыш, который хочет зачаровать смертного, должен создать небольшой знак и наделить его своим собственным Гламуром. Подобные знаки могут принимать множество самых разнообразных форм: ленточка, завязанная в узел, фигурка-оригами или букет маргариток, сорванный у дороги. Некоторые Китэйны создают пищу или питье, которое они наделяют своим Гламуром. Независимо от формы, предмет или пища должны быть переданы избранному смертному (который должен принять их), а затем использованы или съедены им. Количество временного Гламура, вложенное в знак, определяет, на протяжении скольких дней смертный будет находиться в

зачарованном состоянии, причем каждый новый пункт Гламура будет добавлять к их числу еще один день.

К примеру, если Хиггинс, богган, хочет передать своему другу несколько домашних печений, в которые он вложил три пункта Гламура, то его друг, который съест одно из них, окажется зачарованным на три дня. Если бы он решил передать ему небольшую безделушку, сделанную из кусочков проволоки, птичьих перьев и ленточек, то зачарование начало бы действовать сразу же после того, как его друг принял бы подарок.

Зачарованный смертный полностью переносится в королевство Китэйнов. Подобный смертный может видеть химер и взаимодействовать с ними, а так же получать урон от химерического оружия. Зачарованные смертные получают урон от химер так же, как и обычные подменыши (смотрите раздел "Химерический Урон," страница 403).

Количество времени, на протяжении которого зачарованный человек находится без сознания после выхода из Грезы, определяется с помощью Таблицы Туманов (смотрите страницу 324). Находящиеся без сознания смертные выглядят так, если бы они впали в кому, и обычно помнят очень немногое о том, что произошло с ними.

Зачарованные смертные не могут использовать колдовство; их Гламур является заимствованным, и они не могут обрести его по своей воле. Они могут использовать свою Банальность для того, чтобы защищаться от колдовства, направленного против них, но каждый раз, когда они делают это, один пункт их суррогатного Гламура теряется. Некоторые Кинэйны (смертные с кровью фей) обладают своим собственным Гламуром, но им очень сложно восстанавливать его; большинству для этого требуется помощь какого-то из подменышей. Кинэйны являются исключением из правила относительно зачарованных смертных и, насколько известно, даже способны изучать колдовство при условии наличия у них хорошего учителя из числа подменышей.

Пребывание во фригольде оказывает довольно любопытное воздействие на зачарованных смертных. Истечение срока их зачарования останавливается в пределах фригольда, и потому они могут находиться там в зачарованном состоянии неограниченное количество времени. Кроме того, подобно подменышам, в пределах фригольда они не стареют. Хотя это может остаться незамеченным, если смертный проведет там всего несколько дней, в случае более продолжительного срока пребывания в границах фригольда, это, скорее всего, будет очевидным. Когда Туманы окутают разум смертного, ему может показаться, что несколько лет для него прошли, как один день или около того.

Существуют и другие методы переноса смертных в зачарованный мир или воздействия на них с помощью химерического оружия. Они известны, как зачарованный удар и горестный удар и описаны в Главе Восьмой

Сверхнатуралы

Для того чтобы сверхъестественные существа (вампиры, оборотни, духи и маги) могли общаться с порождениями Грезы (подменышами и химерами) в их истинном облике, они так же должны быть зачарованы. Некоторые сверхъестественные существа обладают способностью "зачаровывать" себя с помощью своих собственных способностей. Для повышения понятности и ясности текста, все, что относится к незачарованным смертным, так же относится и к сверхъестественным существами.

Духи должны физически перейти в мир смертных, прежде, чем они могут быть зачарованы. Вампиры могут быть зачарованы с помощью крови подменыша, хотя умные Китэйны избегают излишнего расточительства в этом отношении (в конце концов, зачем же вызывать привыкание…)

Обращение к Вирду

Вместо того, чтобы переносить обычных людей в Грезу, подменыш может перенести свою истинную сущность и все свое химерическое имущество в реальный мир с помощью обращения к Вирду. Это действие позволяет подменышу ненадолго сделать химерический мир частью мира реального.

Когда подменыш успешно обращается к Вирду, его химерический облик становится реальным, как, впрочем, и все его химерическое имущество и химерические спутники. (Химерическими спутниками считаются те существа, которые записаны на листе персонажа в разделе Дополнение: Химера, а не те химеры, с которыми в ходе хроники успел подружиться персонаж). Кроме того, все колдовство, применяемое персонажем, автоматически считается колдовством Вирда.

Для того, чтобы персонажу удалось успешно обратиться к Вирду, игрок должен потратить пункт Воли и пункт Гламура. Затем, игрок должен сделать успешный бросок Воли, сложность которого равняется постоянному значению Гламура подменыша. Действие обращения к Вирду продолжается в течении сцены.

Провал на броске просто означает, что персонажу не удается перенести свою истинную сущность и имущество в материальный мир.

Последствия обращения к Вирду:

• Все химерическое оружие, принадлежащее персонажу, наносит реальный урон.

• Все колдовство, используемое персонажем, считается колдовством Вирда. Это означает, что для использования всех его разновидностей требуется как минимум один пункт Гламура.

• Любые химерические спутники, взятые в качестве Дополнения, становятся реальными и наносят реальный урон.

• Персонаж, который призвал к Вирду, получает реальный урон от всего химерического оружия, колдовства и существ.

Клятвы

• Клятва Сжатых Рук

Кровь за кровь, кость за кость, жизнь за жизнь до тех пор, пока мы ходим по этой земле. Моя жизнь в твоих руках, моя кровь в твоих венах. Держи меня, и я отдам тебе свою силу, разорви нашу связь, и мы оба погибнем. Я клянусь тебе в дружбе и приношу клятву сжатых рук и разделенных сердец.

Эта клятва никогда не дается легко; эти слова предназначены только для тех, кто испытывает настолько сильную связь с другом, что при других обстоятельствах это можно было бы назвать любовью. Для того чтобы дать эту клятву, двое сжимают свои руки вокруг обоюдоострого клинка, произнося слова клятвы. Когда их кровь смешивается, дружба этих двоих подтверждается и усиливается. Те, кто дают эту клятву, получают по пункту Воли, но в случае нарушения клятвы теряют сразу два пункта данной Черты.

• Клятва Верности

Я приношу клятву верности тебе, моя леди/лорд. Твои приказы будут моими желаниями, и твое веление станет моим стремлением. Пускай моя служба всегда радует тебя, и пускай на мои глаза опустится полог тьмы, если это будет не так. И подобно тому, как приливы подчиняются луне, моя воля будет подчиняться твоей воле, мой сеньор.

Так официально звучит Клятва Верности, обычно дающаяся во время Благословения, посвящения в рыцари или вступления на определенную должность. Для произнесения этой клятвы требуется один пункт Воли и формальная церемония, продолжающаяся четверть часа. Как только эта клятва дана, сложность всех бросков сопротивляемости любым формам ментального доминирования уменьшается на два. Нарушение этой клятвы приводит к утрате трех пунктов Воли. В случае исключительного нарушения данной клятвы, которое приравнивается к откровенно-

му предательству, клятвопреступник может ослепнуть на год и один день.

• Клятва Закона

Я принимаю твою клятву, вассал. Теперь ты часть моего Дома, подобно камням, из которых он построен. Я клянусь удерживать тебя, защищать тебя и помогать тебе. Я клянусь почитать твою службу так, как она этого заслуживает, и щедро награждать твою верность. Пускай свидетелем моей клятвы будет Закон.

Эти слова официально подтверждают то, что правитель принимает другую фею в свои вассалы. Обычно подобная клятва приносится вместе с Клятвой Верности, хотя и не всегда. Когда эти слова произносятся, говорящий теряет один пункт Гламура и химерическая золотая монета, на которой выгравировано его изображение, появляется в его руке. Клятва не считается принесенной до тех пор, пока дающий клятву не предложит, а предполагаемый вассал не примет эту монету. Отказ от выполнения Клятвы Закона считается отступлением от принципов чести истинной феи и, соответственно, приводит к получению пункта Банальности. Каждый из тех, кто связан этой клятвой (и придерживается ее условий), даже если он дает ее всего лишь одному вассалу, получает один дополнительный пункт Воли в неделю.

• Клятва Принятой Ноши

Отложи свою ношу, что я бы смог принять ее вместо тебя. Дорога длинна и я клянусь, что буду нести ее ради тебя до тех пор, пока все дороги мира не сольются в одну. Я сделаю [здесь называется предполагаемая задача], или же пускай дорога исчезнет у меня из-под ног.

Весьма напоминающая по своему действию гейс, данная клятва представляет собой обещание, связанное с совершением определенного деяния. Точная природа деяния не слишком важна; оно может представлять собой все, что угодно, начиная поцелуем, и заканчивая вырыванием еще бьющегося сердца врага у него из груди. Эта клятва всегда дается кому-то и гарантирует то, что задача, выполнения которой желает этот кто-то, действительно будет выполнена. Когда произносятся эти слова, обе стороны получают дополнительный пункт Воли. В том случае, если клятва оказывается нарушена, они теряют по два пункта данной Черты.

• Клятва Защиты

Подобно тому, как солнце оберегает Землю днем, а звезды – ночью, я клянусь служить тебе. Это мой долг и я не покину [объект клятвы] до [продолжительность клятвы], если только звезды не закроют свои глаза и не уснут.

Это воистину страшная клятва и тот, кому не удается сдержать её, становится проклятым и до тех пор, пока с момента нарушения клятвы не пройдет целый век, не может провести в одной постели две ночи подряд. Клятва Защиты заставляет дающего ее защищать определенный объект, место или личность от всего возможного вреда, вплоть до принесения самого себя в жертву. Для принесения Клятвы Защиты не требуется затраты чего-либо, если не считать тех сил, которые суждено будет потратить дающему ее уже после принесения этой клятвы.

• Клятва Истинных Сердец

Я отдаю себя тебе. Прими мой дар; я отдаю его тебе без колебаний, и ты всегда будешь владеть моим сердцем. Я клянусь, что люблю тебя, и надеюсь, что ты поверишь в истинность моих слов. Пускай те, кто покровительствуют любви, будут покровительствовать и этой клятве, и тем, кто дает ее, и пусть мы никогда не увидим недоверия в их глазах.

Предназначение этой клятвы не требует долгих объяснений. Она одновременно произносится двумя (или более) влюбленными, которых она связывает, и каждый из них жертвует одним пунктом Гламура для того, чтобы создать поющую птицу, видимую только для влюбленных. Если эта клятва когда-нибудь будет нарушена, то птица перестает петь и молча садится на плечо клятвопреступнику, после чего этот знак предательства становится

видимым для всех окружающих. Кроме того, и предатель, и преданный получают пункт Банальности в результате этого подлого деяния. С другой стороны, верность клятве дарует один дополнительный пункт Гламура от каждого Восторга, в котором принимают участие влюбленные.

• Клятва Долгой Дороги

Я клянусь, что я [суть избранной миссии] или утрачу свою честь, что я [суть избранной миссии] или навсегда отложу свой меч, что я [суть избранной миссии] или откажусь от Грез. Ты и небо станете моими свидетелями, и да будет так.

Клятва Долгой Дороги является наиболее могучей из всех клятв, которые известны обычным феям. Она представляет собой добровольное принятие миссии, которую необходимо исполнить, и обычно она заверяется кровью как того, кто дает эту клятву, так и его свидетеля (свидетелей). Дающий клятву получает дополнительный пункт Гламура и Воли, но последствия нарушения клятвы являются воистину ужасными. Если поклявшийся просто потерпит неудачу, то он потеряет три пункта Воли и три пункта Гламура. Если же он вообще забудет о своей миссии, то он лишится всех временных пунктов Гламура и Воли, потеряет постоянный пункт Воли и получит два дополнительных пункта Банальности.

• Клятва Скрещенных Клинков

Там, где стоят двое, останется только один. Я клянусь ненавидеть тебя до тех пор, пока солнце над землей не поднимется в последний раз. И пускай мое сердце остановится, а моя рука утратит силу, если я когда-либо откажусь от своей ненависти, и кости земли станут моими свидетелями.

Только тролли и Ши обычно приносят эту клятву; представители всех остальных китов считают глупым и неосмотрительным клясться в ненависти к кому-либо. Тем не менее, в клятве вечной ненависти действительно есть своя сила, и эта клятва, зачастую, остается единственной возможностью вырваться из запутанного круговорота дворцовых интриг и сделать хотя бы что-то. Фея, приносящая эту клятву, обменивает пункт Воли на пункт Гламура и сложность всех бросков, связанных с ее врагом, уменьшается на один пункт. Тем не менее, если клятва будет нарушена, то Китэйн навсегда утратит пункт Воли и на его лице появится пара шрамов, подобных тем, которые остаются после удара рапирой.

Четыре Пути к Прозрению

Подменышам необходим Гламур для того, чтобы поддерживать их ненадежную и хрупкую связь с Грезой. Без Гламура они очень быстро становятся жертвой Туманов или, что еще хуже, подвергаются Растворению и теряют все, что делает их феями. В результате этого, им приходится постоянно искать Гламур: им нужны смертные, которые обладают им или могут создавать его, после чего фея может вдохновить, похитить или грубо вырвать его у Мечтателя, навсегда лишив несчастного способности мечтать. Некоторым Китэйнам даже удается породниться со своими смертными телами настолько, что им удается самим производить Гламур, не забирая его у кого-либо еще. Различные методы приобретения столь необходимого для подменыша Гламура именуются Прозрениями.

Прозрение представляет собой почти ошеломляющий наплыв чувств, эмоций и восторга, который обрушивается на подменыша, когда он на один, короткий миг соединяется с Грезой. Особенно могучее Прозрение может заставить подменыша сменить Двор или даже изменить определенные черты характера, во всяком случае, временно.

Бедлам всегда представляет опасность для тех подменышей, которые становятся чрезмерно жадны. Если подменыш слишком быстро получает слишком много Гламура, то его вполне может охватить безумие, так как разум этого Китэйна оставит обыденную реальность, погрузившись в мир Грезы. Именно поэтому,

Старцы столь часто и строго напоминают Детям о том, что им необходимо держать в узде свою любовь к Гламуру. Достаточно любопытным является то, что Дети способны контролировать больше Гламура, чем Юноши или Старцы, что, возможно, объясняется тем, что в любом обществе, независимо от того, состоит ли оно из смертных или фей, юным представляет гораздо большая свобода мечтаний, чем кому-либо другому.

К числу смертных, способных генерировать Гламур, обычно относятся деятели искусства или люди с особенно творческими натурами. Любые люди, начиная писателями и актрисами и заканчивая поварами и детьми, способны создавать Гламур. Однако, не все писатели, актрисы, повара и дети способны на это. Для того, чтобы смертный мог создавать Гламур, его грезы должны быть очень тесно связаны с ним самим. К сожалению, большинство людей обладает слишком большой Банальностью, чтобы с легкостью вступать в контакт с Грезой.

Существует четыре основных пути к Прозрению, хотя один из них считается исключительно порочным представителями обоих Дворов. К их числу относится Путь Вдохновения или Мечтательность; Путь Самовдохновения и Созидания, или Восторг; Путь Воровства или Опустошения, который запрещен Законом; и Путь Разрушения или Рапсодия.

Мечтательность

Мечтательность считается наиболее благородным методом получения Гламура. Подменыш проводит определенное время с Мечтателем, вдохновляя его прикоснуться к Грезе и создать нечто, наполненное Гламуром. Китэйны положительно относятся к Мечтательности не только потому, что она является наиболее приемлемым с моральной точки зрения Путем, но и потому, что она считается наиболее выигрышной и безопасной для самого смертного.

Благой Двор предпочитает Мечтательность Опустошению, прежде всего, потому, что она

позволяет достигать Прозрения и при этом поддерживать присутствие горсточки Истинных Мечтателей в мире, так как вместо того, чтобы рисковать постоянной утратой их творческой сущности в результате Опустошения, Мечтательность лишь стимулирует их к созданию все новых и новых произведений Искусства. В свою очередь, Неблагие считают, что Мечтательность поглощает слишком много времени и при этом дает слишком мало взамен. Некоторые Неблагие аристократы и очень немногочисленные Неблагие простолюдины время от времени все же обращаются к Мечтательности с целью получения Гламура. Тем не менее, творцы и искусства, которых они вдохновляют, обычно связаны с изменениями или некими темными их разновидностями, которые вряд ли подошли бы Благим.

Подменыши, которые следуют по пути Мечтательности с целью сбора Гламура, иногда становятся музами или покровителями тех смертных, которых они вдохновляют. Для того, чтобы использовать данный метод, Китэйну необходимо некоторое время присматриваться к смертному, внимательно его изучая. Это помогает подменышу понять, что именно вдохновляет смертного и как именно он может поспособствовать развитию его творческих способностей. Постижение нужных слов и способов, способных подтолкнуть смертного к достижению еще больших свершений, является ключом к продолжительному и взаимно выгодному обмену Гламуром с Китэйном. Чем больше времени и фантазии тратит муза на Мечтателя, тем более выдающимся станет его искусство, и тем больше Гламура он сможет произвести.

Многие музы используют любовь в качестве источника вдохновения, хотя это может быть достаточно рискованным для обеих сторон. Любовь может перерасти в страсть; в результате этого, творец будет поглощен своей музой, а не искусством. С другой стороны, если настроение Китэйна изменится, что может быть вызвано очень широким спектром эмоций, начиная гневом, и заканчивая ревностью, то продолжительная и плодотворная Мечтательность может завершиться горьким Опустошением или же кошмарным наказанием в виде Рапсодии, знаменующей собой худший из всех возможных вариантов.

Муза погружается в Мечтательность и получает Гламур благодаря соприкосновению с результатом работы Мечтателя – независимо от того, является ли она новеллой, поэмой, картиной, музыкальной записью, изящным изделием из металла или восхищенной аудиторией. Иногда влияние музы является настолько значительным, а результат трудов оказывается настолько совершенным, что подменыш получает Гламур всякий раз, когда творение Мечтателя оказывается представленным новой аудитории.

Конкретная форма Мечтательности – новелла, поэма, картина, запись – рано или поздно начинает слабеть и теряет возможность создавать новый Гламур благодаря контактам со смертными. Новая песня или постановка, премьера которой происходит перед живой публикой, может породить немалое количество Гламура, но, при этом, она утратит большую часть своей силы после того, как ее выпустят на CD-дисках или покажут в кинотеатрах. Возможно, именно поэтому произведения многих великих творцов продолжают храниться в тайне – в конце концов, после того, как известия о них облетят весь мир, они быстро перестанут быть чем-то уникальным, и больше не будут производить Гламур.

Пороги Созидательности

Как и в случае с различными Музами греческой мифологии, которые покровительствовали разнообразным искусствам, каждый подменыш может обладать определенной специализацией, в соответствии с которой он вдохновляет творцов на создание произведений искусства и, соответственно, Гламура. Эта специализация, именуемая Порогом Созидательности, обычно отображает собственные пристрастия подменыша и то, по отношению к чему он и сам испытывает вдохновение.

Каждый игрок должен выбрать Порог Созидательности для своего персонажа во время создания персонажа. Подменыш не может иметь более одного Порога Созидательности. Тем не менее, следует отметить, что персонаж, который начинает игру без соответствующей специализации, может получить ее во время игры, не говоря уже о том, что персонажи вполне могут изменять свои Пороги в ходе самой хроники.

В начале истории, каждый игрок может выбрать цель, которой он добивается для того, чтобы достичь своего Порога Созидательности и заработать соответствующее количество Гламура. К примеру, персонаж может попытаться научить танцора особенно сложному движению, помочь певцу взять нужную ноту или же поспособствовать в завершении многолетнего труда некоего художника. Схожим образом, игрок может не выбирать какой-либо определенный предмет своего воздействия, предпочитая, вместо этого, просто нести вдохновение повсюду, куда только не забрасывает его судьба, получая, в свою очередь, за это Гламур.

Примеры возможных Порогов Созидательности приведены в Таблице Порогов Созидательности, на основе которой игрок может подобрать нечто наиболее подходящее его персонажу.

Система: Для того, чтобы произвести Гламур, персонаж должен сначала разобраться с тем, что вдохновляет его Мечтателя или тех, с кем он контактирует. Для этого, Китэйн должен сделать бросок Восприятия + Проницательности (сложность 8); количество успехов указывает на то, сколько времени персонаж должен провести с Мечтателем для того, чтобы понять, с чем связана его тяга к творчеству.

1 успех	Год
2 успеха	Месяц
3 успеха	Пара недель
4 успеха	Несколько дней
5 успехов	Мгновенное осознание

Как только персонаж чувствует, что ему удалось познать и понять своего Мечтателя, игрок может сделать бросок для того, чтобы попытаться вдохновить его. Персонаж должен провести с Мечтателем определенное время, которое может варьироваться от нескольких часов и до нескольких недель, а то и месяцев. Чем больше времени Китэйн тратит на вдохновение Мечтателя, тем более значительным будет окончательный результат.

Сделайте бросок Манипулирования + Эмпатии (сложность 6). Количество выброшенных успехов равняется количеству пунктов Гламура, полученных в конечном результате. Если персонаж проводит значительное время с объектом воздействия или же является особенно внимательным к нему, то Рассказчик может уменьшить сложность Манипулирования (или же, наоборот, поднять ее в том случае, если подменыш слишком спешит). Количество Гламура, которое получает Китэйн, так же может быть ограничено талантом Мечтателя; некоторые Мечтатели способны создавать только незначительные произведения искусства. В том случае, если подменыш проваливает бросок, то Мечтатель отвергает помощь или видение подменыша, после чего погружается в творческий кризис. Муза должна вновь изучить Мечтателя (т.е. начать с самого начала) прежде, чем ей вновь удастся попробовать вдохновить его на создание чего-то, что несет в себе Гламур.

Даже в том случае, если персонажу удалось добиться успеха в пробуждении творческих порывов Мечтателя, последнему может понадобиться немало времени для того, чтобы снова испытать желание творить. Рассказчик может сделать бросок соответствующего Атрибута + Способности (сложность 6) для Мечтателя. Результаты броска будут определять то количество времени, которое должно будет пройти до того момента, когда он вновь испытает вдохновение (для этого так же используется приведенная выше таблица). Кроме того, точный размер данного периода времени

может так же изменяться в зависимости от решения Рассказчика.

Таблица Порогов Созидательности

• **Вызов Вдохновения:** Персонаж любит вызывать вдохновение у тех, кто его окружает, особенно в том случае, если среди них присутствуют люди, обладающие значительным потенциалом. Он часто стремится не просто вдохновить одного творца, а заставить целую группу людей объединить свои творческие усилия, создав единый шедевр. Естественно, что координация множества различных людей, работающих над достижением единой цели, зачастую является достаточно сложной задачей, но именно этой цели и служит подменыш, который хорошо представляет себе конечный результат и помогает своим подопечным достичь его.

• **Вызов Надежды:** Персонаж является ярко выраженным оптимистом, который стремится в любой ситуации сохранить надежду на лучшее. Китэйн может реализовывать этот Порог различными методами – к примеру, он может искать людей, которые, как будто бы, находятся в абсолютно безвыходной ситуации и уже готовы сдаться. После этого, подменыш пытается найти какое-то решение их проблем, или же каким-либо иным образом вернуть им надежду.

• **Создание Любви:** Персонаж верит, что, в конечном счете, любовь побеждает все, и обретает силу, выполняя обязанности посредника между влюбленными или же решая проблемы, возникающие во взаимоотношениях людей. У него хватает терпения для того, чтобы выслушивать грустные истории покинутых и забытых, и он пытается всеми силами сохранить отношения между влюбленными или же, в самом крайнем случае, убеждает их не оставлять надежды и веры в грядущее счастье, пускай даже с кем-то другим. До тех пор, пока объект воздействия подменыша продолжает надеяться и следовать советам Китэйна, этот Порог Созидательности продолжает действовать.

• **Создание Спокойствия:** Персонаж верит, что спокойствие и хладнокровие способны разрешить большинство проблем, и он стремится помочь людям поддерживать их, чтобы как можно быстрее и качественнее разбираться с возникающими проблемами.

• **Вселение Доверия:** Персонаж верит, что если добавить миру чуточку доверия и понимания, то он станет гораздо лучшим местом. В результате этого, подменыш пытается вселить в сердца людей веру друг в друга, результатом чего становится взаимное доверие и поддержка, или же, в самом крайнем случае, простое обретение веры в окружающий мир и необходимость возвращения к жизни.

• **Помощь в Беде:** Некоторые люди часто сталкиваются с очень большими проблемами или же испытывают необходимость в том, чтобы кто-то снова помог им подняться на ноги. К числу людей, которым требуется помощь персонажа, могут относиться отчаявшиеся смертные, которым отчаянно нужно в кого-то поверить, наркоманы, пытающиеся победить свое пагубное пристрастие, и брошенные дети, которым очень нужна поддержка. Помогая им устоять на ногах, персонаж и сам обретает целостность.

• **Пробуждение Грез:** Этот Порог Созидательности побуждает людей грезить о тех вещах, которых они стремятся достичь. Если они верят в свои мечты и готовы приложить усилия для их достижения, то в один прекрасный день они непременно станут реальностью.

Восторг

Подменыши обладают как смертной натурой, так и натурой фей. Вдохновляя свою смертную сторону – и достигая при этом Восторга – подменыши могут взаимодействовать с Грезой так, если бы они сами были смертными Мечтателями. Это очень долгий и сложный процесс, который требует немалого погружения в себя и подлинного понимания обеих сторон своей сущности, однако результаты всех

этих трудов могут быть воистину потрясающими.

Восторг позволяет подменышу получать Гламур благодаря своей собственной фантазии. Момент Восторга представляет собой чистый и незамутненный экстаз, так как именно в это мгновение подменыш напрямую соединяется с Грезой. Две половинки, обладающие абсолютно различной природой, на какое-то мгновение становятся единым целым. И Благие, и Неблагие, признают, что достичь Восторга действительно очень сложно. Считается, что тот Китэйн, который добивается этого, достигает исключительных высот как в понимании окружающего мир, так и самого себя.

Для того чтобы испытать Восторг, подменыш должен совершить творческий или художественный прорыв, что само по себе является достаточно нелегкой задачей. Подменыш выбирает определенную область или искусство, в котором он уже достиг немалых успехов (хотя это не всегда является обязательным условием) и выдвигает определенную идею или предложение, которое он стремится реализовать, после чего начинает долгий путь по направлению к Восторгу.

Система: После того, как Рассказчик приходит к выводу, что персонаж достаточно долго трудился над своим творением и уже готов достичь Восторга, он просит игрока сделать бросок соответствующих Атрибута + Способности (сложность обычно равняется Банальности персонажа + 6, от которой отнимается значение его Гламура). Сложность так же может варьироваться в том случае, если Рассказчику кажется, что персонаж посвятил выполнению этой задачи особенно много времени и вложил в нее не только свою мысль, но и страсть.

Количество успехов соответствует количеству Гламура, которое получает персонаж. Если игроку удается выбросить пять и более успехов, то подменыш получает пункт постоянного Гламура вдобавок ко всем набранным им пунктам временного Гламура! Однако в случае провала, его ждет полная и абсолютная неудача, сокрушающая его надежду и веру в себя, что результируется в одном временном пункте Банальности.

Спонтанный Гламур

Иногда случается так, что наполненное Гламуром произведение искусства тем или иным образом “активируется” (к примеру, когда кто-то особенно хорошо играет свою роль в мастерски написанной пьесе, виртуозно исполняет музыкальное произведение или необычайно красиво декламирует чудесные стихи), после чего все присутствующие получают спонтанный Гламур. Количество возникающего Гламура определяется Рассказчиком, как, впрочем, и то, сколько именно пунктов этого драгоценного вещества удается поглотить Подменышу. При этом не делается никаких бросков.

Некоторые из подобных событий предоставляют больше Гламура Неблагим, чем Благим, или же наоборот. В первую очередь, это связано с природой источника спонтанного Гламура, которая может быть как темной и мрачной, так и исключительно светлой. Тем не менее, все присутствующие Китэйны в любом случае получают определенное количество Гламура. Кроме того, Рассказчик может предоставить дополнительный Гламур тем персонажам, Пороги которых так или иначе связаны с природой произведения искусства или характером его “активации”.

Опустошение

Достаточно несложно вырвать, отобрать или отнять Гламур у смертного и, при этом, это будет так же приятно и целесообразно, как и в случае с любым другим из Путей Прозрения. Более того, подобные действия наполняют Прозрение физической мукой жертвы, смешивая боль с Гламуром, что является одним из самых изысканных блюд для любого Неблагого подменыша.

Эта форма психического насилия называется Опустошением. К сожалению, у смертных нет бесконечных запасов Гламура, и потому им

Места Мечтательности и Восторга

Если кто-то часто использует Мечтательность в какой-то определенной точке, подобной чердаку или студии Мечтателя, или же если Китэйн постоянно достигает Восторга в одном и том же месте, то это место постепенно наполняется Гламуром. Подобные сосредоточия Гламура способны привлекать других Мечтателей, которые, в свою очередь, пытаются обрести там вдохновение.

В том случае, если какое-то место становится пристанищем для творцов и Мечтателей, Благие аристократы (как, впрочем, и некоторые Неблагие) могут запретить там Опустошение и, возможно, даже установить особые обереги, которые будут обеспечивать безопасность создателей Гламура. Рассказчик может даже создать отдельную историю, которая будет построена на попытках того или иного табора защитить подобное место, или же наоборот, проникнуть туда.

Наполненные Гламуром места обычно привлекают практически всех оказывающихся неподалеку подменышей; в конце концов, скрыть сияние Гламура от врожденной Проницательности каждого Китэйна практически невозможно. Неблагие подменыши зачастую считают подобные места легкой добычей, которые прекрасно подходят для их излюбленной игры "Опустошай и Убегай".

требуется определенное время для того, чтобы восстановить свои творческие силы. Если же их Гламур оказывается похищен, то им нужно гораздо больше времени, чем обычно, для того, чтобы восстановить его.

Благие обычно рассматривают Опустошение, как ненужное зло, и они не слишком-то хорошо относятся к тем, кто практикует его. В свою очередь, Неблагие считают Опустошение необходимостью, так как именно Опустошение приносит с собой изменения, даже если они становятся следствием страданий и разрушений. Детям обычно не хватает понимания или терпения для того, чтобы использовать для Прозрения Мечтательность или Восторг. Тем не менее, Неблагие Дети испытывают некое извращенное удовольствие, применяя Опустошение по отношению к смертным детям. При этом, они чувствуют себя в безопасности, так как самым большим, что им грозит, является строгий выговор. В конце концов, "Дети есть дети", любят повторять взрослые люди.

Если один и тот же смертный достаточно часто и на регулярной основе подвергается Опустошению, то его творческие способности могут быть полностью уничтожены. Тем не менее, многие Неблагие любят говорить "Всегда остаются другие Мечтатели".

Немалой иронией является то, что при Опустошении подменыши используют свою собственную Банальность, в результате чего она вполне может возрасти в результате использования этого Пути к Прозрению. Опустошитель обрушивает на Мечтателя свою Банальность, фактически "выдавливая" Гламур из его тела, а затем впитывая его в себя. Тем не менее, он, в некоторых случаях, так же впитывает и Банальность, что и является еще одной причиной того, что Благие стараются как можно дальше держаться от Опустошителей.

Система: Как только Китэйну удается установить некоторые отношения с объектом (обычно они принимают форму знакомства или легкой привязанности), игрок делает бросок кубиков, количество которых равняется Банальности его персонажа (сложность 6). Количество успехов соответствует количеству полученных пунктов Гламура. Если бросок Опустошения провален, то персонаж получает постоянный пункт Банальности, так как попытка Опустошения терпит неудачу, и, в свою очередь, Банальность обрушивается на его собственную психику.

Жертвы Опустошения не способны создавать или демонстрировать нечто оригинальное или творческое в течении, как минимум, одного дня за каждый похищенный пункт Гламура. Обычно они просто впадают в

состояние апатии, чувствуя себя опустошенными и отчаявшимися. Кроме того, любой творец, который подвергается Опустошению, получает некоторое количество Банальности. В некоторых случаях, шок может быть настолько силен, что его связь с Грезой окажется навсегда разорванной.

Пороги Разрушительности

Большинство Опустошителей просто наносит психический удар по психике своих жертв с целью получения Гламура. Тем не менее, некоторые Китэйны отличаются достаточно экзотическими и извращенными вкусами. Пороги Разрушительности являются специализированными методами, которые некоторые Неблагие используют для того, чтобы сделать свои Опустошения более изысканными. Они специально прикладывают для этого дополнительные усилия, стремясь сделать его чем-то наподобие искусства.

Порог Разрушительности персонажа обычно, так или иначе, основан на его прошлом и достаточно часто является результатом тяжелой эмоциональной травмы, которую он некогда перенес. Избранный им Порог зачастую является его способом отмщения окружающему миру. Ниже приведено несколько примеров возможных Порогов. Тем не менее, это абсолютно не означает того, что изобретательные игроки и Рассказчики не могут добавлять новые их разновидности.

Существует два возможных способа интеграции Порогов Разрушительности в ту или иную историю. Прежде всего, подменыш может стремиться достичь какой-то цели с помощью избранного им Порога, задействуя его в условный период времени между игровыми сессиями. К примеру, в ходе истории подменыш может просто время от времени запугивать каких-то детей, получая Гламур из их страшных снов и испуганных мыслей. При этом, у подменыша нет какого-либо определенного объекта воздействия. Второй подход к использованию Порогов Разрушительности является более сложным, но и более многообещающим. В этом случае, история включает в себя отыгрыш эмоциональной сцены – игрок должен отыграть то, как его персонаж воздействует на жертву.

В любом случае, игрок делает стандартный бросок Опустошения, определяющий то, сколько Гламура он получил в ходе истории, независимо от того, занимался ли его персонаж этим на протяжении абстрактного периода времени или же нескольких отыгранных сцен. Тем не менее, если отыгрыш Порога Разрушительности кажется Рассказчику исключительно умелым и качественным, то он может разрешить игроку не производить бросок Опустошения, а предоставить ему Гламур автоматически.

Таблица Порогов Разрушительности

• **Истощение Вдохновения:** Персонаж испытывает особенное наслаждение, эксплуатируя других или попирая таланты тех, кто отличается более выдающимися творческими задатками. Он заставляет других создавать что-то для себя, но, в конечном счете, их творения оказываются искажены, уничтожены или заброшены. После этого Мечтатель "перегорает", пытаясь понять, зачем он потратил столько времени впустую.

• **Уничтожение Надежды:** Персонаж является фаталистом и Опустошает других, уничтожая их надежду. К примеру, он может выискивать тех, кто оказывается в практически безвыходной ситуации, но при этом продолжает сражаться. Хищник мешает смертному сделать то, что действительно могло бы помочь ему.

• **Уничтожение Любви:** Персонаж больше не питает каких-либо иллюзий относительно любви и обретает силу, мешая другим обрести ее или поверить в искренность чужих чувств. Довольно часто он вырабатывает целый репертуар различных техник, предназначенных для того, чтобы "ломать" людей, подобно соблазнению близких людей, представлению фотографических доказательств

измены (реальных или сфабрикованных) или присыланию цветов с записками, в которых присутствует лишь одно слово “Прощай”. Опустошение считается успешным в том случае, если жертва отвергает свою любовь.

• **Вызов Гнева:** Персонаж гордится своим хладнокровием и наслаждается тем, как он выводит из себя других людей. Разрушая самоконтроль своей жертвы, он заставляет ее совершать чрезвычайно опрометчивые и разрушительные поступки.

• **Разрушение Доверия:** Персонаж разрушает доверие, существующее между двумя людьми. Некогда его собственное доверие оказалось предано, и теперь все остальные должны испытать такие же страдания, которые некогда испытал и он сам. В конечно счете, жертва персонажа перестает доверять кому-либо и становится изолированной от окружающего мира.

• **Эксплуатация Зависимости:** Персонаж гордится своей самодостаточностью и всячески выставляет ее напоказ, заставляя других зависеть от него. Жертвами подобной разновидности Опустошения могут быть брошенные дети, тинэйджеры, которых приманивают дешевыми видеоиграми и вредной пищей, а так же потерявшие голову любовники, стремящиеся всячески удовлетворить потребности Китэйна. В конечном счете, персонаж уничтожает каждого, кто становится зависимым от него, и становится сильнее по мере того, как они испытывают все большие страдания.

• **Уничтожение Иллюзий:** Персонаж озлоблен на весь окружающий мир и один вид невинности вызывает у него отвращение. Эта разновидность Опустошения достаточно часто свойственна Детям, которые устраивают различные неприятности “воспитанным детишкам” и распространяют “истину” о Санта Клаусе и Пасхальном Зайце.

Рапсодия

Этот Неблагой метод Прозрения считается абсолютно запретным среди Китэйнов. Подменыш может вложить в смертного столько необработанного Гламура, что тот вспыхивает, подобно римской свече; все его творческие и созидательные силы результируются в последнем его шедевре. Это является последним созданием творца или Мечтателя, так как после него он остается навсегда лишенным каких-либо созидательных способностей.

Все Китэйны, как Благие так и Неблагие, весьма негативно относятся к этой разновидности Прозрения, так как она полностью уничтожает какую-либо перспективу получения Гламура в будущем. Кроме того, она настолько разрушает жизнь смертного, что в том случае, если ему удастся выжить, он может стать подсознательным врагом подменышей. Многие из тех, кто подвергается Рапсодии, теряют волю к жизни, пытаются покончить с собой или сталкиваются с исключительно серьезными психологическими расстройствами.

Произведение искусства, которое становится результатом Рапсодии, содержит значительное количество Гламура (при этом оно считается особенной разновидностью Остатков, которые более подробно описаны ниже). Когда это произведение уничтожается, то Гламур, содержащийся в нем, вырывается на свободу. (В свою очередь, это становится дополнительным ударом для создателя шедевра – особенно в том случае, если его творение уничтожается у него на глазах).

Система: Подменыш может вложить в жертву от одного до пяти пунктов Гламура. (Помимо этого, несколько Китэйнов могут объединить свои силы и вместе вложить в жертву определенное количество Гламура, разделив между собой результаты Рапсодии.) Смертный делает бросок Манипулирования + Экспрессии (или аналогичный ему, по седьмой сложности) для создания своего шедевра. Количество кубиков, добавляющихся к этому броску, соответствует количеству пунктов Гламура, которые вкладывает в смертного подменыш (или подменыши).

За каждый успех, выброшенный при создании данного шедевра, Благой подменыш

получает один пункт Гламура, тогда как Неблагой подменыш получает два пункта, когда предмет оказывается уничтожен. Если в Рапсодию вкладывали Гламур несколько подменышей, то каждый из них возвращает себе вложенный Гламур (если, конечно же, его для этого хватает), после чего все оставшиеся пункты распределяются в порядке очередности (т.е. сначала каждый подменыш получает по одному пункту, потом, если остается Гламур, то сначала второй пункт идет одному из них, потом второму и т.д. и т.п., пока Гламур не закончится. Прим. Аваллаха). Следует отметить, что в случае с Неблагими весь полученный Гламур автоматически умножается на два.

Тем не менее, за каждую "единицу", выброшенную в случае с провалом броска, творец получает постоянный пункт Банальности, а никто из Китэйнов не получает Гламура.

Остатки

В то время, как Пути Прозрения используются для того, чтобы получать Гламур от смертных, существует достаточно много других способов, позволяющих обретать эту чудесную субстанцию, принимающую великое множество самых различных форм. Иногда случается так, что истинная сущность Грезы оказывается заключена в материальную форму, что может происходить как с помощью естественных, так и с помощью магических средств. Эта разновидность Гламура известна под названием "Остатки". Остатки представляют собой гораздо менее значительную опасность, чем неукротимая энергия Грезы. Более того, некоторые Китэйны даже считают, что Остатки заслуживают еще большей защиты, чем сама Греза, так как они являются еще более хрупкими и, в то же время, уникальными.

Остатки могут принимать великое множество естественных форм, начиная лесными грибами и камешками, и заканчивая ростками папоротника и гладкой речной галькой. Остатки так же часто содержатся в реликвиях и предметах, которые принадлежали выдающимся людям – примером этого может послужить дневник Джона Леннона, кисть Пикассо, цилиндр Абрахама Линкольна или письмо, написанное Льюисом Керролом или доктором Сьюзом.

Гламур, получаемый из Остатков, является более легким и непостоянным, чем тот, который добывается в результате Прозрения. Сила Остатков так же измеряется в пунктах, но мимолетная природа Гламура требует, чтобы он был использован сразу же после того, как он высвободится из своих оков. Гламур, который происходит из Остатков, не может преумножить то количество Гламура, которым владеет подменыш. Обычно в предмете содержится от одного до пяти пунктов Гламура, хотя некоторые из наиболее выдающихся Остатков могут содержать до десяти и более единиц Гламура.

Для того, чтобы высвободить Гламур, находящийся в Остатках, подменыш должен уничтожить часть того или иного предмета (хотя, зачастую, ему приходится уничтожить целый предмет). Подменыш должен разорвать, разбить, съесть, разрезать или каким-либо другим образом нанести непоправимый вред предмету, хотя в том случае, если Китэйн хочет выпустить всего лишь часть Гламура этой вещи, он может ограничиться уничтожением только ее части. Как только последняя капля Гламура покинет предмет, его уже больше нельзя будет восстановить. Никогда.

Многие Китэйны используют Остатки в качестве денежных единиц. Талант Проницательности позволяет подменышу определить, сколько именно Гламура содержится в том или ином предмете (бросок против пятой сложности). Многие Благие и Неблагие верят, что подобные сокровища и редкости должны оберегаться от жадных Китэйнов, которые готовы не задумываясь уничтожить их ради достижения собственных целей (хотя Неблагие, в большинстве своем, отличаются гораздо более либеральными взглядами на то, что в действительности делает тот или иной предмет сокровищем).

Разновидности Остатков

Остатки могут принимать облик самых различных вещей, формы и размеры которых могут очень сильно варьироваться. Ниже приведено несколько возможных вариантов Остатков.

• **Камни Грез:** Камни Грез представляют собой особенно красивые естественные предметы. Хотя все они называются "Камнями Грез", на самом деле, большая их часть вообще не является камнями – к этой категории может относиться все, что угодно, начиная небольшим кусочком мха из далекого и безлюдного леса, и заканчивая кристаллом необычной формы. Камни Грез, в большинстве своем, достаточно легко отличить от их обычных подобий – так, мох может отличаться каким-то необычным цветом, а кристалл может испускать химерическое сияние. Камни Грез, в большинство своем, располагаются вокруг магических долин и в глубине давно забытых людьми гротов. Обычно они содержат незначительное количество Гламура, которое может варьироваться от одного до трех пунктов.

• **Напоминания:** Напоминания представляют собой предметы, которые связаны с очень важной и вдохновляющей личностью или событием. Один из легендарных костюмов Элвиса, покрытый блестками, ручка, которая принадлежала Г.Ф. Лавкрафту, камень с Луны, привезенный Аполлоном-11 на Землю или даже костюм шмеля Джона Белуши вполне могут относиться к числу Напоминаний. Подобные разновидности Остатков могут содержать значительное количество Гламура, вплоть до 10 пунктов. Чем более редким является предмет, и чем более выдающимся был человек или событие, с которым он связан, тем больше Гламура он содержит.

• **Сокровища:** Сокровища могут содержать как один, так и целых десять пунктов Гламура, в зависимости от важности предмета и того влияние, которое он оказывает на творческие силы и фантазию. Оригинал Сна в Летнюю Ночь Уильяма Шекспира может содержать более двадцати пунктов Гламура, когда как полотно, написанное молодым, но уже достаточно известным художником, занимающимся граффити, вряд ли сможет произвести более двух пунктов. Китэйны яростно оберегают большинство Сокровищ. Некоторые из них, впрочем, создаются специально для того, чтобы затем уничтожить их, высвободив сокрытый внутри Гламур. Уничтожение важного и древнего Сокровища исключительно ради сокрытого в нем Гламура приводит к получению постоянного пункта Банальности.

• **Химеры:** Гламур, получаемый в результате уничтожения химерического зверя, может быть использован для увеличения собственного Гламура подменыша. Тем не менее, для этого Китэйну необходимо будет насытиться плотью убитого существа. Чрезмерное злоупотребление данной разновидностью Остатков вполне может повлечь за собой самые различные побочные эффекты, начиная отравлением или расстройством желудка, и заканчивая погружением в Бедлам.

Химерические предметы так же могут высвобождать Гламур в случае своего уничтожения. Количество Гламура, полученное в результате поедания плоти химерического существа или уничтожения химерического предмета, в большинстве своем соответствует силе того или иного существа или предмета.

• **Источники:** В Мире Осени до сих пор остаются тайные места, которые напрямую связаны с Грезой. Эти недоступные уголки именуются Источниками, и считаются исключительно ценными среди Китэйнов. В сути своей, некоторые подменыши даже возводят на них или возле них фригольды, ибо из этих мест, подобно воде из природного родника, бьет драгоценный Гламур. Количество Гламура, получаемое в результате поглощения наполненной им "воды", определяется Рассказчиком, хотя, в большинство случаев, оно не может превышать десяти пунктов за один глоток, после чего Источнику потребуется время для

того, чтобы восстановить свою силу. Помимо всего прочего, употребление воды из некоторых Источников способно вызывать весьма необычные побочные эффекты. Эти эффекты могут представлять собой все, что угодно, начиная галлюцинациями и кошмарами, и заканчивая прозрениями и приступами хихиканья, в зависимости от местонахождения Источника и воли Рассказчика.

Использование Остатков

Каждый раз, когда подменыш так или иначе использует Остатки, игрок должен сделать бросок для того, чтобы определить, какое воздействие оказывает на подменыша изменчивая природа Гламура, содержащаяся в этих Остатках. "Единица" указывает на то, что Гламур вызывает какой-либо негативный побочный эффект (начиная мгновенным исчезновением окружающих Туманов и кошмарами, и заканчивая получением временного пункта Банальности). "Десятка" означает, что подменыш получает какой-то постоянный или долговременный бонус (подобный приобретению постоянного пункта Гламура или исчезновению постоянного пункта Банальности). Только Рассказчик может определить, что именно происходит в том или ином случае, и он может сообщить игроку о результатах использования Остатков только тогда, когда они так или иначе проявят себя (хотя в этом случае Рассказчику придется сделать бросок за игрока).

Химеры

Химеры представляют собой предметы и существ, являющихся порождениями воображения, но, при этом, следует отметить, что подсознание Китэйнов и других наименее Банальных существ способно придавать форму Гламуру, превращая его в гораздо более "реальные" вещи, которые выходят за пределы обычных грез. Химеры существуют только для Китэйнов и зачарованных существ. Они могут представлять собой предметы (оружие или магические сокровища), существ

(довольно часто – весьма чудовищных) и места (летающие замки или дворцы, расположенные в лесах). Химеры могут быть разумными или же лишенными разумами. Они могут быть неодушевленными и абсолютно покорными воле подменыша, или же одушевленными и крайне опасными.

Сущность

Метафизическое наполнение Грезы вообще, и химер, в частности, является одной из наиболее сложных загадок, над которой уже долго время бьются мудрейшие из фей. Для тех, кто способен воспринимать химер, они кажутся такими же прочными и "реальными", как и любые другие объекты Мира Осени, который так же называется Землей. Подменыши способны воспринимать химер всеми пятью органами чувств. В соответствии с наиболее распространенным определением, химеры являются порождениями энергий Гламура, которые проявляются благодаря воле смертных Мечтателей и Мечтателей народа фэйри. Будучи более материальной, чем, к примеру, обычная мысль или идея, химерическая субстанция способна физически взаимодействовать с теми, кто может воспринимать ее присутствие.

Даже наиболее эфемерные химеры являются несколько более материальными и постоянными, чем чистый Гламур. В некоторых случаях это является преимуществом, тогда как других – немалым недостатком. Благодаря тому, что химеры состоят из более прочной и стойкой субстанции, чем Гламур, они способны выдерживать незначительное соприкосновение с Банальностью. Фактически, их физическая природа как раз и связана с некоторым соприкосновением Банальности и Грезы. Истинный Гламур является полной противоположностью каким-либо статичным формам. Гламур соприкасается с Мечтателями, которые, в свою очередь, создают химер, но, при этом, на этих Мечтателей воздействует и Банальность. В результате этого, они создают химер, основываясь на своем восприятии Мира Осени, независимо от того, насколько запутанным и необычным это восприятие может стать в Грезе.

Неодушевленные Химеры

Неживые химеры являются строительными блоками Грезы. Они могут представлять собой грезы одежды, серебра или камня, которые появляются в Грезе или реальном мире (хотя там они, в любом случае, остаются невидимыми для незачарованных существ). Неживые химеры могут возникать из грез подменышей или же мечтаний отдельных представителей человечества (как, впрочем, и коллективных его грез). Это могут быть творения самих химерических существ (к примеру, паутина, оставленная пауками-нервоза) или же подменыши могут создавать их из воздуха с помощью определенных Искусств или сокровищ. В свою очередь, ремесленники-Китэйны могут создавать из этих материалов одежду и оружие.

Неживые химеры могут быть отчасти сформировавшимися и необработанными материалами или же полностью законченными произведениями искусства. Практически любой образец творчества на Земле имеет свой химерический аналог. Тем не менее, только те творения, которые были порождены истинным огнем творения, способны долгое время сохранять свою целостность в Грезе. (Таким образом, древний собор будет гораздо более "реальным" в химерическом отношении, чем ресторан О'Толли.) Неживая химера, которая не отличается значительной стабильностью и целостностью, быстро поддается влиянию Банальности, тогда как те творения, которые представляют собой истинные воплощения красоты и созидания, могут существовать веками. Грезы создателей того или иного творения являются, зачастую, одной из наиболее могучих сил, поддерживающих существование химер. Тем не менее, даже после смерти творца, остаются грезы тех, кто восхищается его работой, и это так же позволяет химере существовать. Таким образом, даже химери-

ческое заведение О'Толли способно время от времени возрождаться (особенно тогда, когда сюда все же заглядывают новые посетители), но, в любом случае, его существование вряд ли можно будет назвать достойным и стабильным.

Неживые химеры не всегда связаны с искусством и вполне могут быть порождены коллективным бессознательным человечествам. Таким образом, в воображаемой жиле, расположенной неподалеку от шахтерского городка, вполне может существовать химерический металл. Отчаянные грезы голодного ребенка могут породить химерическую пищу, как, впрочем, и грезы об урожае, источником которых является преуспевающий фермер-богган. Подменыши, которые желают обзавестись материей грез для создания магических предметов, должны "добыть" ее из Грезы, во многом подобно тому, как люди добывают обычные ресурсы в Мире Осени.

Существует четыре основных разновидности неживых химер: Случайные, Придуманные, Обработанные и Выкованные.

Случайные Химеры

Случайные химеры составляют основную массу химер Мира Осени. Они представляют собой обрывки грез, которые в силу тех или иных обстоятельств оказались оторваны от Грезы. Эти существа оказываются на Земле загадочным и непредсказуемым путем, но, при этом, остаются невидимыми для обычных людей.

Химеры, которые возникают в реальном мире, на первый взгляд обладают всей "реальностью" химер, которые встречаются в Грезе. Случайное дерево может обладать такой же прочностью, как и обычное дерево – во всяком случае, для подменыша, который находится в мире яви. Тем не менее, покинув то место, где она существовала ранее (в сути своей, то место, где она стала частью реальности, повинуясь велению чьих-то грез), Случайная химера очень быстро становится жертвой

Банальности, исчезая подобно сладкой вате. Подменыш может использовать ветку Случайного дерева в качестве импровизированного оружия, пребывая в Случайном лесу, но ему вряд ли удастся должным образом воспользоваться им в качестве посоха после того, как он покинет этот лес. Случайные химеры обычно отличаются немалой хрупкостью, и потому не слишком-то хорошо подходят для изготовления различных химерических предметов. Эти химеры возникают на враждебной Земле, и потому Банальность истончает их изнутри. Даже если подменышу удается доставить Случайную химеру в Грезу, она вряд ли просуществует там долго (хотя подменыш может поддержать Случайную химеру, превратив ее, в конечном счете, в Придуманную химеру с помощью периодических вливаний Гламура).

Придуманные Химеры

Придуманные химеры являются наиболее распространенной разновидностью химер Грезы, но, в то же время, они достаточно редки в обычном мире. Очень немногим подменышам известно о том, почему одна новорожденная химера становится Случайной химерой, тогда как другая обретает более богатое и многогранное существование в виде Придуманной химеры. Иногда творению Мечтателя удается закрепиться только в реальном мире, тогда как в других случаях это распространяется исключительно на Грезу. Впрочем, некоторым из химерических творений удается существовать в обоих мирах, следствием чего является появление двух аспектов одной и той же химеры, которые ведут различную, но, в то же время, загадочным образом взаимосвязанную жизнь. Придуманные химеры отличаются более независимым и постоянным существованием, чем Случайные химеры, но, в то же время, они так же могут быть уничтожены Банальностью в пределах мира яви.

Придуманные химеры меньше “отравлены” Банальностью, чем их Случайные сородичи. Подменыши могут использовать Придуманных химер в качестве материала для изготовления и выковывания предметов. Неодушевленные Придуманные химеры обычно сохраняют свою целостность до тех пор, пока кто-то радикальным образом не изменяет их изначальную Придуманную форму. Таким образом, подменыш может использовать ветку Придуманного дерева в качестве дорожного посоха, срезав при этом с нее несколько сучков, чтобы сделать посох более удобным. Тем не менее, если подменыш попытается сделать из этой ветки изящную трость, она перестанет быть веткой, которую когда-то представил себе Мечтатель, следствием чего станет исчезновение ветки, если, конечно же, она не будет Обработана или Выкована.

Подменыш, который хочет Обработать или Выковать химеру обычно использует материалы, происходящие из Грезы, предпочитая их Случайным материалам Мира Осени. Чем менее распространенной является химера, тем глубже в Грезу приходится отправляться подменышу, стремящемуся подобрать нужный материал. Поиски самых редких предметов и материалов способны стать предметом целых историй. Помимо всего прочего, недавнее открытие тродов, ведущих в Ближнюю Грезу, которое было связано с возвращением Ши, породило небывалый химерический строительный бум, подобного которому не было со времен Раскола.

Обработанные Химеры

Обработанными химерами обычно называются те химеры, изначальная форма которых была так или иначе изменена с помощью одного из традиционных Ремесел. Подменыши способны обрабатывать химерические металлы, дерево, кожу, как, впрочем, и гораздо боле экзотические материалы (подобные драконьей чешуе или истинному серебру) так же, как и человеческие ремесленники когда-то обрабатывали земные материалы. Для этого, подменышу сначала требуется добыть определенное количество химерических материалов (желательно,

относящихся к разряду Придуманных химер), после чего он должен потратить один пункт Гламура. Затем, Китэйн должен сделать бросок Ловкости+Ремесел (сложность и количество успехов в различных случаях могут очень сильно варьироваться) для того, чтобы придать химере необходимую ему форму.

Тем не менее, работать с химерическими материалами достаточно сложно, и очень немногие подменыши обладают достаточными познаниями и умениями. Из всех китов, только богганы и нокеры уделяют этому значительное внимание: сложность создания Обработанных химер для представителей всех остальных китов повышается в диапазоне от одного до четырех пунктов. (При этом стоит заметить, что работать со Случайными химерами еще сложнее). Сложность Обработанных химер редко выходят за пределы простых механических устройств, и они все так же уязвимы для Банальности в своем новом обличье, как и в старом.

Выкованные Химеры

Выкованные химеры являются наиболее редкими из неодушевленных химер, так как их могут создавать только нокеры. Право Рождения этого кита (Выковывание Химер) позволяет им изменять химер на фундаментальном уровне, преображая их в гораздо более прочные разновидности материи грез. Выкованные химеры обладают значительной сопротивляемостью силам Банальности (сложность всех бросков, связанных с Банальностью, уменьшается на два пункта) и не связаны с определенными подменышами так, как это происходит с Вуалями. Нокеры способны создавать Выкованные химеры, которые представляют собой сложные механические устройства, и не слишком напоминают то, из чего они были сделаны на самом деле. Значительные проекты (подобные химерическим замкам или кораблям) зачастую реализуются по принципу конвейера: нокеры изготавливают материалы, тогда как другие феи используют их. (Более подробно процесс Выковывания Химер рассматривается в Главе Третьей).

Вуаль

Вуаль или одеяние фей, является наиболее распространенным примером Придуманной Химеры, и одной из составляющих обличья феи, которым обладает каждый подменыш. Китэйн может спонтанным образом создавать различных химер в ходе своего Кризалиса. Эти “предметы” обычно представляют собой беспорядочные порождения грез, которые, так или иначе, связаны с его прошлыми жизнями или же отображают определенные стороны его истинной натуры. Первым действием нового подменыша зачастую становится инстинктивное создание одежды, которая, как может показаться, возникает из воздуха. Подобные химеры являются личными творениями каждого Китэйна и потому тесно связаны с ним, представляя собой Придуманные, а не Случайные химеры. Эта первая Вуаль обычно очень точно передает кит и обличье подменыша. Таким образом, красная шапка может быть облачен в потертую кожаную куртку и белый колпак (который становится красным после того, как его владелец впервые проливает чужую кровь); Ши, в свою очередь, может быть одет в роскошный костюм, принятый при одном из аристократических дворов.

Игрок может самостоятельно определить, как именно выглядит его первая Вуаль, но при этом ему следует помнить о том, что данное одеяние не обладает какими-либо особыми способностями, если, конечно же, игрок не приобретает его в качестве Дополнения Сокровище во время создания персонажа. Вуали, в большинстве своем, существуют до тех пор, пока их владельцы продолжают носить их. К примеру, доспехи, которые рождаются из грез юного тролля, становятся постоянной частью его облачения. Тем не менее, если в один из дней троллю не посчастливится потерять их, то, судя по всему, ему придется найти нокера, который выкует ему новую броню.

Обработка и Выковывание Разумных Химер

В отличие от их неживых и неодушевленных подобий, разумные химеры обладают своей собственной волей и вполне могут не захотеть менять свой изначальный облик. Подменыш, который превращает разумный металл в клинок без его согласия, вполне может обнаружить, что тот внезапно обращается против него самого или же ломается в самый неподходящий момент. Что же касается разумной Вуали, которая не соглашается со своим уделом, то она может разорваться в весьма неподходящем месте в тот самый момент, когда надменный герцог Дома Эйлунд приближается к трону королевы.

Именно потому, ремесленник должен или убедить (запугать, обмануть или же воспользоваться лестью) материал сотрудничать с ним, или же принудить его к этому силой Воли. (Для этого игрок должен потратить еще один пункт Гламура и сделать бросок Воли персонажа против сложности, соответствующей Воле химеры. Если бросок проваливается, то игрок может попытаться повторить его, но каждая последующая попытка отнимает один кубик от их общего количества). Конечно же, ремесленнику так же понадобится соответствующий Навык, который поможет ему изменить форму химеры.

Химеры и воздействие Вирда

Химеры могут, при определенных обстоятельствах, воздействовать на реальный мир. Это требует использования Воли и особых химерических способностей, которые принято называть Свойствами. В результате этого, только разумные химеры способны воздействовать на материальный мир. Подменыш, который обладает неразумным химерическим мечом, может обращаться к Вирду, но должен делать это обычным образом (смотрите раздел “ Обращение к Вирду,” страница 211). Химерический летающий ковер может переносить подменыша из одной части физического мира в другую, но, при этом, подобные действия остаются очень рискованными. Даже не считая угрозы со стороны Банальности, Китэйн всегда может врезаться в самолет, столкнуться с бродячим вампиром или же привлечь внимание Технократии.

Рождение Химер

Химеры возникают из материи не сформировавшихся грез и их рождение представляет собой очень необычное и волшебное событие. Химеры способны привязываться к подменышу в ходе его Кризалиса или Благословения. Этот процесс практически неподвластен подменышу; фактически, химерические существа рождаются из его подсознательных грез. Подобные химеры могут представлять собой неодушевленные Вуали или же химерических проводников, которые помогают подменышу найти нужный путь в его новой жизни (в том случае, если игрок приобретает Дополнение Химера).

Химеры так же способны появляться на свет и в результате многих других событий. К примеру, Китэйны способны подсознательно создавать химер в том случае, если они оказываются в исключительно стрессовом, творческом или очень эмоциональном состоянии. Подменыши так же могут порождать химер в том случае, если они оказываются в Бедламе. Те химеры, которые появляются при подобных обстоятельствах, отличаются непредсказуемой и опасной природой, зачастую преследуя своего творца даже после того, как он выходит из Бедлама. Химеры так же могут возникать из разумов тех существ, которые не являются феями. Некоторые химеры связаны с древними временами и изредка навещают Землю, приходя сюда из Глубокой Грезы. Химеры могут даже происходить из тех мест, которые отличаются низкой Банальностью, подобных фригольдам Забытых (смотрите раздел “Фригольды,” страница 224) или мест со значительной мистической активностью.

Мечтатели и Химеры

Китэйны являются не единственными существами, способными создавать химер. Хотя вероятность их создания в случае с отдельными подменышами является гораздо более высокой, чем по сравнению с отдельными людьми, немалое количество химер (как, впрочем, и сама Греза) является бессознательным творением человеческих грез. Коллективное бессознательное человеческой расы и других обитателей Мира Тьмы создает фантастический мир грез, из которого черпают силу феи. Даже самые пропитанные Банальностью люди иногда создают слабых и очень незаметных химер. Невзирая на приближение Зимы, некоторые существа все еще сохраняют способность мечтать. Подобными "Мечтателями" являются индивидуумы, обладающие низким значением Банальности (4 или ниже).

К числу этих смертных Мечтателей могут относиться дети, фантазеры, безумцы и всевозможные люди искусства. Некоторые сверхъестественные существа так же способны создавать химер. Характерными примерами сверхъестественных Мечтателей, обладающих низкой Банальностью, являются оборотни Племени Фианна, вампиры кланов Тореадор, Малкавиан и Равнос, а так же маги, именуемые Мародерами и Говорящими-со-Снами, хотя, при всем при этом, ими число потенциальных создателей химер не ограничивается. Значительным вкладом в сотворение химер всегда славились дети, хотя, при всем при этом, это не только радует, но и пугает. Культура, в рамках которой воспитывается ребенок, очень сильно влияет на те химеры, которых он создает. Последние могут возникать из детских книг, мультфильмов, детского восприятия MTV, шестичасовых новостей или насилия со стороны родителей.

Дети часто создают очень привлекательных химер. (Некоторые из них просто исключительно милы). Тем не менее, внешность может быть обманчива, так как дети так же способны видеть кошмары. К примеру, маленький пушистый кролик может в самый неподходящий момент вытащить откуда-то огромный мясницкий тесак. Некоторые химеры питают особенную привязанность к своим творцам и защищают их от хищников из числа Китэйнов (как других химер, так и подменышей, которые могут попытаться Опустошить их). Эти химеры способны так же весьма активно взаимодействовать со своими творцами.

Одушевленные химеры

Одушевленные химеры являются обычными химерами, которые живут или же демонстрируют некоторое подобие жизни. Они могут быть разумными или неразумными, но даже неразумные химеры способны имитировать действия разумных существ, причем на удивление умело. Как и в случае с неодушевленными химерами, эти существа могут быть как Случайными (полностью обитая в реальном мире), так и Придуманными. Некоторые одушевленные химеры, подобные големам нокеров, могут быть даже Выкованными.

Неразумные химеры

Неразумные химерические существа обладают иллюзией жизни и разума, но, в сути своей, представляют собой не более, чем ожившие импульсы, которые выполняют определенный набор действий. Эти существа могут обладать всеми внешними признаками разумности. Во время охоты они могут демонстрировать отменную реакцию, прекрасно владеть мечом или даже поддерживать интеллектуальную беседу. Тем не менее, все это не перестает быть иллюзий. Неразумные химеры всего лишь выполняют те действия, которых ожидает от них Мечтатель, который создал их. Они лишены воли или независимого мышления, хотя, в некоторых случаях, неразумные химеры способны развить их спустя определенное время.

Разумные химеры

Только Китэйны или смертные Мечтатели, обладающие низкой Банальностью (она очень редко может превышать два пункта) способны создавать разумные химеры. Неодушевленные химеры очень редко обретают собственный разум, что, во многом, связано с тем, что Мечтатели и сами не ожидают этого от них. Люди могут приписывать некоторые человеческие качества животным или машинам, но при этом очень немногие из них способны убедить себя в том, что их тостер является живым. Однако так же не является абсолютно невозможным. Некоторые Мечтатели могут "очеловечить" даже самые неподходящие для этого предметы. К примеру, ребенок, который думает, что его плюшевый мишка является живым, может в один прекрасный день наполнить его своими грезами, в результате чего мишка действительно оживет (*угу, теперь мы знаем, откуда взялся Винни Пух - Прим. Аваллаха*).

Схожим образом, безумец может решить, что пугающие, безликие голоса, которые он слышит, исходят от его собственной тени, что, в свою очередь, приведет к возникновению исключительно неприятных и жестоких химерических существ, порожденных материей кошмаров. Химера-тень способна стать настолько разумной, что, рано или поздно, она поймет, что исцеление ее создателя может привести к ее гибели. В результате этого, она может приложить все усилия для того, чтобы усилить его безумие и уничтожить тех, кто пытается помочь ему. В некоторых случаях, подобным существам даже удается обрести полную независимость от своего творца, результатом чего становятся воистину ужасающие деяния, которые они совершают в Грезе.

Подменыш может определить, является ли химерическое существо разумным, в результате недолгого общения с ним и успешного броска Восприятия + Гримуаров (различная сложность) или же путем наблюдения за ним, что результируется в броске Восприятия + Проницательности (сложность равна Гламуру химеры; Китэйну необходимо набрать два успеха). Конечно же, не все химеры говорят на языке подменыша. Китэйну понадобится знание немецкого языка для того, чтобы пообщаться с химерой из Германии, или же Знание Растений, которое будет необходимым в том случае, если ему потребуется побеседовать с зачарованным яблочным деревом в роще королевы. Разумные химеры со временем могут потерять рассудок, что обычно связано с воздействием Банальности или же тем, что Мечтатели просто забывают их.

Создание Химерических Существ

Черты

В соответствии с приведенными ниже правилами, вы можете создавать химерических существ, которые могут использоваться в случае приобретения Дополнения Химера. Все разумные химерические существа обладают семью фундаментальными разновидностями Черт: Физическими, Социальными и Ментальными Атрибутами, Способностями, Гламуром, Волей и Уровнями Здоровья. Химерические существа, лишенные собственной воли и разума, обладают Физическими Атрибутами, Гламуром и Уровнями Здоровья. Кроме того, порождения Грезы так же могут обладать химерическими силами, которые именуются Свойствами.

Стоимость Атрибутов

Все химерические существа создаются с помощью пунктов химеры, которые могут практически любым образом распределяться среди Атрибутов химеры. Большинство химер из Ближней Грезы получают от 8 до 36 пунктов химеры (смотрите Дополнение Химера, страница 146). Однако, некоторые из них могут быть гораздо более

могущественными. Химеры могут превышать человеческий максимум, равный пяти пунктам в любом из Атрибутов, хотя ни одна химера не может иметь значение Атрибута, которое превышает значение ее Гламура.

Физические Атрибуты: Большинство химер обладает квазифизическими телами, что объясняется тем, что они состоят из более грубого Гламура. (Исключением из этого правила являются химеры со Свойством Облик Грезы). Химеры, обладающие физическими телами, обычно имеют три стандартных Физических Атрибута – Силу, Ловкость и Выносливость. Если противник химеры рассеивает ее, но не уничтожает, то Атрибуты химеры постепенно восстанавливаются со скоростью один пункт каждого Атрибута в неделю.

Стоимость: Один пункт химеры позволяет получить три пункта для распределения между Физическими Атрибутами. Химеры не начинают игру с одной точкой в каждом Атрибуте, как это происходит в случае с игровыми персонажами.

Ментальные атрибуты: Все разумные химеры обладают тремя Ментальными Атрибутами: Восприятием, Интеллектом и Сообразительностью. Те химеры, которые лишены сознания, не имеют Ментальных Атрибутов, хотя некоторые из них могут казаться разумными. Подобные химеры имеют ограниченный набор типов поведения и не могут накапливать знания или же принимать независимые решения, которые выходят за пределы их "первоначального программирования".

Стоимость: Один пункт химеры позволяет получить три пункта для распределения между Ментальными Атрибутами. Химеры не начинают игру с одной точкой в каждом Атрибуте, как это происходит в случае с игровыми персонажами.

Социальные атрибуты: Химеры являются порождениями грез и, зачастую, демонстрируют немалую социальную активность. Все разумные химеры обладают тремя Социальными Атрибутами: Харизмой, Манипулированием и Внешностью. (Стоит отметить, что Внешность, при этом, может равняться нулю, вследствие чего химеры будут отличаться воистину кошмарным видом). Для химер, лишенных собственного сознания, наличие Социальных Атрибутов не является обязательным, но это не мешает многим из них обладать ими. К примеру, подобная химера может иметь очень высокую Внешность. Кроме того, она может быть харизматичным или убедительным собеседником, хотя и представлять собой нечто подобное неживому автомату.

Стоимость: Один пункт химеры позволяет получить три пункта для распределения между Социальными Атрибутами. Химеры не начинают игру с одной точкой в каждом Атрибуте, как это происходит в случае с игровыми персонажами.

Способности

Химеры могут обладать практически всеми Способностями, которые доступны подменышам и другими обитателями Мира Тьмы. Если человек может грезить о том, как кто-то что-то делает, то, в принципе, это самое действие будет вполне по силам химере. Химерический дуэлист может не уступать во владении клинком лучшим воителям подменышей. Разумная химера может быть великим и очень оригинальным художником. Химерические Способности обычно не могут превышать человеческий максимум, равняющийся пяти пунктам, но исключительно способные порождения Грезы могут превзойти даже самых талантливых людей.

Стоимость: Один пункт химеры позволяет получить три пункта Способностей.

Гламур

Все химеры обладают определенным количеством Гламура, так как в противном случае они просто перестают существовать. Большая их часть имеет всего несколько пунктов искомого, тогда как легендарные существа из Дальней и Глубокой Грезы могут обладать практически неограниченными силами и способностями. Химеры не могут

восстанавливать Гламур во время пребывания в реальном мире, если, конечно же, они не посещают фригольды, не получают его от подменышей или же не обладают Свойством Похищение Гламура. В течении каждого часа, проведенного в Грезе, химера восстанавливает один пункт Гламура.

Стоимость: Один пункт химеры позволяет получить один пункт Гламура.

Воля

Воля направляет Гламур разумных химер, придавая ему независимое направление и цель. Кроме того, разумным химерам так же требуется Воля для использования определенных Свойств. Химеры, лишенные собственного сознания, не имеют Воли. Следует отметить, что химеры восстанавливают Волю со скоростью один пункт в день.

Стоимость: Три пункта химеры позволяют получить один пункт Воли.

Уровни Здоровья

Материальные химеры вполне реальны для тех, кто находится в Грезе или же тем или иным образом происходит из ее пределов. Благодаря этому, Китэйны могут уничтожать химер с помощью "физических" химерических средств. Химерический клинок проливает кровь, а химерический огонь в равной степени обжигает и химер, и подменышей. Этот урон может заставить подменышей полностью отдаться их смертной сущности, тогда как химер в подобной ситуации ожидает гибель.

Отрицательные модификаторы, накладывающиеся в результате утраты Уровней Здоровья, являются для химер такими же, как и в случае с подменышами, если, конечно же, количество Уровней Здоровья химеры не превышает семи. В том случае, если их количество превышает данное значение, Рассказчик может применить правила, относящиеся к дополнительным Уровням Здоровья.

Стоимость: Один пункт химеры позволяет получить два Уровня Здоровья. Химера не может иметь такое количество Уровней Здоровья, которое превышает пятикратное значение ее Выносливости.

Атаки

Все материальные химеры способны наносить химерический урон, соответствующий значению их Силы+1, если, конечно же, у них нет оружия или каких-либо дополнительных Свойств.

Свойства

Это странные способности, которыми обладают многие химеры. Возможные вариации этих сил кажутся практически бесконечными; ниже представлено всего лишь несколько примеров. Химеры используют Гламур для того, чтобы использовать большинство своих Свойств, однако, при этом, им требуется Воля для того, чтобы воздействовать на реальный мир. Не у всех химер есть подобные Свойства.

Количество пунктов химеры: Это количество пунктов химеры, которое должно быть потрачено для того, чтобы химера обладала тем или иным Свойством.

Стоимость применения: Это количество пунктов Гламура, которое должно быть использовано химерой для активации своего Свойства.

Примеры Свойств

• **Аггравированный урон —** Химера может использовать это Свойство вместе с Свойством Вирда (смотрите ниже) для того, чтобы наносить аггравированный урон, воздействующий на обитателей реального мира.

Количество пунктов химеры: 3

Стоимость применения: Нет

• **Доспех —** Химера способна выращивать из своего тела броню, которая защищает ее

физическую оболочку. Разновидности брони включают особенно прочную шкуру, металлические пластины, драконью чешую и хитиновый экзоскелет.

Количество пунктов химеры: 1 пункт Гламура (за каждый пункт брони)

Стоимость применения: Нет

• **Одурманивание —** Эта сила вызывает замешательство у объекта воздействия, значительно усложняя какие-либо действия с его стороны. Химера должна сделать бросок Гламура, сложность которого соответствует значению Воли ее противника. Объект воздействия данного Свойства теряет один кубик в случае со всеми бросками за каждый успех, который набирает химера. Это Свойство продолжает действовать до тех пор, пока химера пребывает в присутствии жертвы.

Количество пунктов химеры: 3

Стоимость применения: 1 пункт Гламура

• **Облик Грезы —** Химера состоит из более разреженного и чистого Гламура, чем большинство других химер. Она не имеет физической формы. (Тем не менее, при этом она продолжает оставаться видимой, если, конечно же, у нее нет Свойства Скрытность). Китэйны должны использовать Искусства или сокровища для того, чтобы воздействовать на нее, так как обычные химерические средства в данном случае не срабатывают. Химере, обладающей этим Свойством, не нужны Физические Атрибуты, однако она все еще обладает Уровнями Здоровья. (Если у химеры есть это Свойство, то она может игнорировать ограничения на Уровни Здоровья, накладываемые Выносливостью).

Данное Свойство действует постоянно, если, конечно же, химера не подвергается значительному воздействию Банальности (к примеру, сталкиваясь с Человеком Осени). В таких случаях делается бросок текущего Гламура химеры (сложность равняется Банальности условного противника). Если бросок оказывается неудачным, то химера теряет свой Облик Грезы и получает два пункта химеры для распределения между Физическими Атрибутами, которые внезапно проявляются у нее. Химера остается в этом материальном облике до тех пор, пока она продолжает контактировать с изменившей ее Банальностью. Если бросок Гламура провален, то изменения становятся необратимыми.

Количество пунктов химеры: 5

Стоимость применения: Нет

• **Зачарование —** Это Свойство позволяет химере воздействовать на тех существ, которые не являются феями, и, в свою очередь, позволяет им воздействовать на нее. Химера может взаимодействовать с людьми, общаться с ними или нападать на них. Следует отметить, что весь наносимый урон остается химерическим, и люди довольно быстро забывают о подобных встречах. (Смотрите Таблицу Туманов на странице 324.) Химере понадобится Свойство Вирда для того, чтобы воздействовать на материальный мир.

Количество пунктов химеры: 3

Стоимость применения: Для использования этого Свойства требуется затрата одного пункта Гламура в течение каждого оборота или же одного пункта в течении каждого часа, если события происходят в пределах фригольда или Грезы.

• **Удерживание —** Химера может так или иначе попытаться физически задержать другое существо. То, как именно она это делает, может очень сильно варьироваться (начиная паутиной или сетью, и заканчивая липкой слюной). Для этого производится соответствующий бросок атаки или же Удерживание используется заблаговременно с надеждой на то, что кто-то попадется на него сам. Удерживание обладает Силой 2 и двумя пунктами брони за каждые три пункта постоянного Гламура, которыми обладает химера. Химера, у которой меньше трех пунктов постоянного Гламура, обладает Удерживанием с Силой 1 и одним пунктом брони.

Количество пунктов химеры: 2

Стоимость применения: 1 пункт Гламура за каждый объект размером с человека

• **Страх —** Химера, обладающая данным Свойством, способна заставить своего противника замереть от страха или обратить его в беспорядочное бегство. Страх продолжается от одного до десяти оборотов. Жертва может сделать бросок Воли (сложность 6); каждый успех уменьшает продолжительность воздействия данного Свойства на один оборот. Страх может быть вызван самыми различными причинами; некоторые химеры вселяют ужас одним своим присутствием.

Количество пунктов химеры: 2

Стоимость применения: 1 пункт Гламура

• **Болезнь —** Это Свойство заставляет жертву проявлять симптомы того или иного заболевания. Скорость, с которой прогрессирует болезнь, определяется Рассказчиком, но, зачастую, это происходит исключительно быстро. Заболевание, которое обычно развивается на протяжении многих лет, проявляется всего за считанные часы. Жертва может избавиться от воздействия данного Свойства, сделав противоположный бросок Воли и набрав больше успехов, чем химера, хотя при этом жертва должна знать о влиянии химеры, чтобы противодействовать ему. Четвертый уровень Искусства Изначальности (Вересковый Бальзам) может восстановить урон, нанесенный этим Свойством, но, при этом не излечит саму болезнь.

Количество пунктов химеры: 5

Стоимость применения: 1 пункт Гламура за каждый Уровень Здоровья урона, нанесенный болезнью

• **Полет —** Химера способна летать по своей собственной воле. Подменыши часто используют химер, обладающих этим Свойством, в качестве замены летающим коврам и подобным средствам передвижения. Химера способна преодолевать по воздуху 25 футов в оборот за каждую точку Ловкости, которой она обладает.

Количество пунктов химеры: 3

Стоимость применения: 1 пункт Гламура за каждый час

• **Заглатывание —** Химера, обладающая этим Свойством, способна разевать свой рот настолько широко, что ей без труда удается заглатывать своих жертв. Если на броске атаки химера выбрасывает пять или более успехов, то она полностью заглатывает своего противника. После этого, ее жертва автоматически получает урон в течение каждого последующего раунда, если, конечно же, химера хочет нанести ей его. Некоторые химеры просто стремятся подержать своих противников подольше внутри себя, после чего изрыгают их на свободу. Тем не менее, тем, кого проглатывают химеры, родственные красным шапкам, редко когда выпадает такое счастье.

Количество пунктов химеры: 3

Стоимость применения: 2 пункта Гламура

• **Пакт Гламура—** Химера защищает себя от возможности быть Обработанной, Выкованной или заточенной в Сокровище против своей воли. Сложность любых подобных попыток со стороны ремесленника-подменыша увеличивается на два пункта и контроль над подобной химерой осуществляется с гораздо большим трудом. Подменыши считают большинство предметов, обладающих Пактом Гламура, “проклятыми”, и химеры, находящиеся в них, способны использовать все свои Свойства, если не считать тех, которые основаны на Физических Атрибутах. Химеры, владеющие данным Свойством, даже во время пребывания в том или ином предмете способны восстанавливать свои Гламур и Волю. Их новое обличье определяет их физические характеристики. Некоторые химеры используют данную способность для того, чтобы заставить ремесленника вернуть им их изначальный облик (что, зачастую, оказывается весьма нелегкой задачей). Другие же способны на протяжении многих лет находиться в своем новом обличье, поддерживая статус проклятых предметов. Только самые великие или самые безумные ремесленники работают с теми химерами, которые обладают данным Свойством.

Количество пунктов химеры: 5

Стоимость применения: 1 постоянный пункт Гламура

• **Исцеление —** Химера способна исцелять свои собственные раны, а так же чужие ранения. Для того, чтобы воздействовать на не-химерические ранения, химера должна обладать Свойством Вирда.

Количество пунктов химеры: 5

Стоимость применения: 1 пункт Гламура восстанавливает один Уровень Здоровья

• **Скрытность —** Это Свойство позволяет химере становиться невидимой для всех подменышей и зачарованных существ. Для того, чтобы определить местонахождение Химеры, использующей данное свойство, подменышу необходимо сделать бросок Восприятия + Проницательности (сложность 8) и набрать как минимум два успеха. (Один успех позволяет определить лишь приблизительное местонахождение химеры). Данное Свойство продолжает действовать на протяжении целой сцены (до одного часа).

Некоторые химеры могут использовать это Свойство для того, чтобы скрываться от посторонних подменышей или даже незачарованных существ. В случае с сокрытием одного подменыша от другого подменыша данное Свойство действует именно так, как описано выше. Однако для того, чтобы спрятать подменыша от незачарованного существа или же сокрыть незачарованное существо или предмет, химера должна обладать Свойством Вирд.

Количество пунктов химеры: 5 (для того, чтобы скрывать только себя); 7 (для того, чтобы это Свойство воздействовало и на другие объекты)

Стоимость применения: 1 пункт Гламура (и еще 1 за каждое существо или предмет, которые подвергаются воздействию)

• **Овладение —** Химера должна прикоснуться к объекту воздействия. После этого делается противоположный бросок Гламура химеры и Воли объекта (в качестве сложности выступает значение Черты противника). В том случае, если химера набирает больше успехов, то ей удается овладеть телом жертвы на срок, который равняется одному обороту за каждый успех, который превосходит количество успехов противника. Если жертва обладает постоянной Банальностью, которая превышает постоянный Гламур химеры, то химера теряет единицу Гламура за каждый пункт разницы. Это Свойство действует только на Китэйнов, если, конечно же, у химеры нет Свойства Зачарования.

Количество пунктов химеры: 7

Стоимость применения: 2 пункта Воли

• **Стремительность—** Химера, обладающая данным Свойством, может перемещаться с воистину поразительной скоростью.

Количество пунктов химеры: 3

Стоимость применения: Химера может совершить одно дополнительное действие за каждый использованный пункт Гламура.

• **Чувство Банальности —** Химера способна определить, сколько Банальности скрывается в том или ином существе, объекте или месте.

Количество пунктов химеры: 2

Стоимость применения: 1 пункт Воли

• **Изменение Облика —** Химера, обладающая данной способностью, способна изменять свой облик так, как она пожелает. К примеру, она может стать больше или же наоборот уменьшиться. Химера так же может превратиться в существо, поражающее своей красотой, или же принять облик чудовища из Королевств Кошмаров. Следует отметить, что данный облик является абсолютно иллюзорным и химера не получает каких-либо дополнительных способностей благодаря этому Свойству. Эта способность воздействует на все пять чувств, однако не может быть использована для нанесения урона с помощью химерического оружия.

Количество пунктов химеры: 5

Стоимость применения: 1 пункт Гламура за каждое превращение

• **Похищение Гламура —** Это Свойство, фактически, позволяет химере похищать Гламур у подменышей или даже других химер. Для успешного применения данного Свойства

химера должна сделать бросок Воли, сложность которого равняется значению Гламура цели. Количество успехов, полученное в результате этого броска, определяет, сколько пунктов временного Гламура удалось похитить химере.

Количество пунктов химеры: 3

Стоимость применения: 1 пункт Воли

• **Пересечение Грезы —** Это Свойство позволяет химере перемещаться в Мир Осени из Грезы или входить в Грезу из Мира Осени. Химеры могут перемещаться только через существующие троды и порталы, хотя некоторые химерические пути известны лишь самим химерам.

Количество пунктов химеры: 5

Стоимость применения: 1 пункт Гламура

• **Яд —** Химерический яд может вызывать паралич или даже "смерть" подменышей. Жертва может получить некоторый урон и, кроме того, ей придется сделать успешный бросок Выносливости (сложность 8) для того, чтобы избежать парализации, которая будет продолжаться в течении одной минуты за каждый пункт Гламура, использованный химерой.

Количество пунктов химеры: 3

Стоимость применения: Химера обычно впрыскивает в свою жертву яд одновременно с физической атакой (ударом жала, когтей или зубов). Это Свойство наносит один дополнительный Уровень Здоровья урона за каждый вложенный пункт Гламура (если, конечно же, химера хочет нанести противнику урон с помощью своего яда).

• **Вооружение —** Химера способна создавать материальное (хотя, при этом, и не стрелковое) оружие из своей химерической материи. К числу этого оружия могут относиться мечи, рога или покрытые шипами хвосты. Если химера теряет свою физическую оболочку, то ее оружие исчезает вместе с ней, хотя, в некоторых случаях, оно все же может оставаться даже после исчезновения своего владельца.

Количество пунктов химеры: Химера наносит +1 кубик урона за каждые два пункта химеры.

Стоимость применения: Нет

• **Вирд —** Химера, использующая данное Свойство, становится материальным существом реального мира и может наносить физический урон. Следует отметить, что данное Свойство является одним из самых редких.

Количество пунктов химеры: 5

Стоимость применения: 1 пункт Воли за сцену

Пример химеры

Слуаг Татания, которая является персонажем Мэри, обладает Дополнением Химера и хочет создать сторожевого паука для того, чтобы он охранял ее фригольд и составлял ей кампанию. Мэри вкладывает три свободных пункта в Дополнение Химера во время создания своего персонажа. Благодаря этому, она получает 20 пунктов химеры, которые предназначены для создания химерического спутника Татании. Как минимум по одному пункту химеры должно быть распределено среди всех семи категорий Черт – Физических, Социальных, Ментальных, Способностей, Гламура, Воли и Уровней Здоровья – разумной химеры, если, конечно же, паук не обладает Свойством Облик Грезы. (Мэри так же может сделать паука неразумной химерой и, в этом случае, ей не придется приобретать ему Социальные и Ментальные Атрибуты, а так же Способности и Волю).

Мэри решает выделить три пункта химеры как на Физические, так и на Ментальные Атрибуты. В результате этого, в каждой из групп у нее оказывается девять свободных пунктов. Она использует всего один пункт химеры на Социальные Атрибуты паука, в результате чего в этой категории у нее оказывается всего лишь три свободных точки.

Мэри распределяет девять пунктов среди Физических Атрибутов (Сила 3, Ловкость 4 и Стамина 2) и Ментальных Атрибутов (Восприятие 3, Интеллект 2 и Сообразительность 4). Она так же распределяет три свободных

точки среди Социальных Атрибутов (Харизма 2 и Манипулирование 1). Будучи слуагом, Татания понимает, что красота живет в глазах смотрящего, и потому Мэри решает оставить пауку нулевую Внешность.

После этого Мэри решает вложить два пункта химеры в Способности паука. Это предоставляет ей шесть свободных точек. Результатом их распределения становится Бдительность 1, Драка 3 и Скрытность 2.

Мэри потратила девять пунктов химеры и, в результате этого, у нее осталось еще одиннадцать очков. Два из них она использует на увеличение Гламура химеры (в результате чего паук получает два пункта Гламура), три – на Волю (это предоставляет химере один пункт Воли) и еще три пункта на Уровни Здоровья (что доводит их общее количество до шести Уровней). В результате этого у Мэри остается три пункта химеры. Она использует их для того, чтобы приобрести Свойства Удерживание (паутина) и Доспех (стоимостью один пункт).

Уничтожение Химер

Если химера теряет все свои Уровни Здоровья, то для поддержания собственной целостности она должна успешно сделать бросок Воли (сложность 7). В случае провала броска, химера сразу же исчезает. В случае успеха, она становится нематериальной (как если бы она обладала Свойством Облика Грезы), и ее раны исцеляются со скоростью один Уровень Здоровья в неделю, если, конечно же, у нее нет Свойства Исцеление. Когда химера переходит в нематериальное состояние, она может попытаться сбежать от своих преследователей, оставаясь при этом видимой, но, в то же время, недоступной для чужого воздействия. На химеру, которая принимает этот облик, все еще можно попытаться воздействовать Искусствами, но, при этом, она обладает полным иммунитетом ко всем атакам, которые осуществляются с помощью химерического оружия. В том случае, если химера гибнет снова

(теряя при этом все свои Уровни Здоровья), она становится материальной и подверженной воздействию Банальности (смотрите ниже).

Если химера уничтожается (т.е. она теряет все свои Уровни Здоровья и делает неудачный бросок Воли), то происходит одна из двух вещей. Если Банальность всех присутствующих (или же самого места) превышает значение постоянного Гламура химеры, то химера способна полностью рассеяться в течении всего лишь нескольких секунд. Получить при этом от нее что-либо полезное не представляется возможным. Тем не менее, если Банальность всех присутствующих или же места событий является ниже значения постоянного Гламура химеры, то данный процесс происходит несколько медленнее, и подменыши могут "поглотить" Гламур химеры в качестве Остатков. Помимо этого, подменыши так же могут использовать останки химеры в качестве материала для изготовления различных предметов (к примеру, чешуя химерического дракона может быть использована для изготовления доспеха).

Любая химера, которая умирает в Грезе, не рассеивается под воздействием Банальности, а поглощается Грезой. (Таким образом, тело химерического дракона разлагается или же его пожирают химерические насекомые, тем самым поддерживая естественный кругооборот Гламура).

Химеры и Банальность

Люди и незачарованные сверхъестественные существа, обладающие высокими значениями Банальности, способны уничтожать химер одним своим присутствием. Учитывая тот факт, что большинство смертных не может видеть химер, это обычно не влечет за собой каких-либо проблем. (Надо полагать, только не для самих химер. Прим. Аваллаха). Если подменыш взаимодействует с химерами так, что обычные люди не способны в полной мере осознать его действия (к примеру, сражается химерическим клинком или беседует с химерическим другом), то большинство смертных просто решит, что он страдает каким-либо психическими расстройством или играет. Тем не менее, ситуация меняется в том случае, если человек видит, как химера совершает некое действие в пределах "реального мира" – к примеру, летит с подменышем на спине. В подобных случаях химера обычно остается невидимой, чего нельзя сказать о восседающем на ней подменыше. Если подменыш или химера не прилагают определенных усилий для того, чтобы скрыть свой полет (с помощью Искусства Обмана или Свойства Скрытность), то человеческий скептицизм способен забросить Китэйна и химеру (а так же всех и все, что находится с ними в непосредственном контакте) в случайную часть Грезы (которую, конечно же, определяет Рассказчик). В том случае, если это все же произойдет, подменыш может столкнуться с немалыми проблемами, связанными с возвращением в реальный мир.

Разумная химера может попытаться воспротивиться этому, сделав бросок своей Воли против Банальности наблюдающего за ней человека (в конечном счете, ей потребуется набрать два успеха). В случае успеха, химера получает полный иммунитет к скептицизму этого отдельно взятого наблюдателя на протяжении всех оставшейся сцены. В том случае, если за летящим подменышем будет наблюдать целая группа смертных, то химера должна сделать бросок, сложность которого равняется наиболее высокому значению Банальности, представленному среди собравшихся. Туманы обычно стирают все воспоминания о произошедшем сразу же после того, как все заканчивается.

Ситуация становится гораздо более опасной в том случае, если химера оказывается слишком близко или, что еще более неприятно, соприкасается с существом, обладающей высокой Банальностью. Большинство химер способно распознавать подобных существ и прилагает всяческие усилия для того, чтобы избегать их. Даже если человек не может увидеть химеру, силы его неверия оказыва-

ется достаточно для того, чтобы истончить и без того достаточно ненадежную материю химеры. Разумные представители химерического рода теряют один Уровень Здоровья за каждый оборот, проведенный в непосредственной близости к незачарованному существу, Банальность которого на два или более пунктов превышает постоянное значение Гламура химеры. Термин "непосредственная близость" определяется Рассказчиком, хотя чем выше Банальность существа, тем дальше распространяется его тлетворная аура (в большинстве случаев радиус ее воздействия равняется одному футу за каждый пункт Банальности, хотя, в случае с некоторыми Людьми Осени, данное расстояние может быть еще большим). Химера, количество Уровней Здоровья которой опускается до нуля в результате подобного воздействия, оказывается уничтоженной навсегда.

Как ни странно, но в том случае, если подменыш или химера удачно зачаровывают смертного, и этот человек видит химеру или последствия ее действий, то его скептицизм не оказывает никакого воздействия на химерическое создание. По крайней мере, в течении определенного времени, человек верит (или хотя бы не подвергает сомнению) то, что он видит. (Следует отметить, что подобная тактика не слишком хорошо воздействует на Даунтэйнов, которые способны самостоятельно воспринимать химер).

Данные правила, связанные с неверием, обычно не относятся к неодушевленным или неразумным химерам. Зачастую они являются чрезмерно "обыденными" для того, чтобы подвергаться воздействию человеческого скептицизма, или же находятся под защитой личного воздействия подменыша. Таким образом, Китэйн вполне может нанести удар незачарованному существу химерическим клином, не боясь утратить его, хотя при этом меч не разрубит незачарованное существо на две половинки, если, конечно же, подменыш не зачарует его или не обратится к Вирду.

Фригольды

Большая часть древних островов, холмов и долин фей исчезла еще очень давно; эти пути, ведущие на Аркадию, закрылись тогда, когда неверие смертных стало слишком сильным, и они просто не смогли больше оставаться открытыми. Тем не менее, некоторые из этих мест, именуемых фригольдами, продолжают существовать. В их пределах связь с Грезой все еще достаточно сильна. Подменыши часто черпают силу из подобных мест и обретают там мир. В конце концов, именно там Банальность отступает, пускай даже и очень ненадолго.

Фригольды представляют особенную ценность для подменышей еще и потому, что они, фактически, являются центрами феодальной системы Китэйнов. Они представляют собой источники силы и власти, как для аристократов, так и для простолюдинов. Именно с фригольдами связана жизнь очень многих подменышей. Большая их часть считает эти места своим истинным домом, хотя, на самом деле, немногие Китэйны действительно живут там. Как бы то ни было, подменыши питают особенную верность и любовь по отношению к своим убежищам, независимо от того, насколько они велики.

Природа Грез

Фригольды являются форпостами Грезы в реальном мире, но, одновременно с этим, они могут выполнять и обратные функции. Фригольды даруют Гламур Грезы Миру Осени, но, в то же время, зловещая Банальность проникает в Королевства Грез через фригольды, троды и подобные им места. Это не всегда является исключительно негативным явлением, так как "обычный" мир придает Грезе форму и разнообразие. В своем первозданном виде Гламур является абсолютно хаотичным и непостоянным. Что же касается фригольдов, то они в силу необходимости должны быть более банальными, чем Греза, которая окружает их.

Большинство известных фригольдов находится между Миром Осени и Ближней Грезой. Некоторые могут существовать между двумя Королевствами Грез, подобными Ближней и Дальней Грезе. Обычно последние представляют собой тени старых земных фригольдов, которые переместились (что может происходить как по их собственному желанию, так и против него) глубже в Грезу. Подменыши называют портал, соединяющий королевства в любом из существующих фригольдов, ратом (rath).

Раты

"Рат" является ирландским названием земляных сооружений округлой формы, которые были построены феями; даже людям известно о том, что, на самом деле, это врата, ведущие в земли фэйри (хотя очень немногие люди действительно верят в эти "старые сказки"). Тем не менее, эти истории истинны, хотя и не все раты представляют собой земляные сооружения. Они могут очень сильно варьироваться, начиная серебряной аркой во владениях Ши, и заканчивая норой под одним из корней старого дерева в случае с живущими в лесу паками или же коридором из раскачивающихся заостренных дисков во владениях нокеров. Фактически рат может представлять собой любую разновидность портала, размеры которого позволяют подменышу миновать его, хотя, при этом, не все они рассчитаны на обычных людей. Хотя точные габариты каждой из этих арок могут очень сильно варьироваться, в большинстве своем они прямо пропорциональны силе фригольда.

Фригольд, расположенный со стороны Грезы, обычно очень напоминает свое отражение в реальном мире, хотя, при всем при этом, обладает некоторыми отличиями. К примеру, на месте севера здесь может оказаться юг, или же зеркала дворца будут отражать абсолютно не то, что находится перед ними. Банальные предметы исчезают полностью, тогда как другие вещи остаются видны, но, при этом, отплывают в сторону, подобно паутинкам на ветру, когда кто-то прикасается к ним. Воздух здесь кажется более свежим, а все цвета выглядят не в пример ярче. В пределах фригольдов Грезы всегда очень много небольших химер. Создается впечатление, будто бы фригольды привлекают их подобно тому, как коралловые рифы привлекают к себе небольших рыбок, хотя, при этом, большая их часть лишена собственного разума и не представляет какой-либо угрозы, как для фригольда, так и для его обитателей. Более разумные химеры могут попытаться использовать рат для перемещения между мирами, хотя, при этом, им потребуется наличие Свойства Пересечение Грезы. Усадьбы (смотрите ниже) являются фригольдами, которые существуют исключительно в Королевствах Грез, и они лишены ратов, которые соединяют их с Миром Осени.

Фригольд является более "статичным" чем Греза, которая его окружает или с которой он, так или иначе, связан. Таким образом, фригольд, расположенный между Ближней и Дальней Грезой будет обладать двумя аспектами. Аспект Дальней Грезы будет гораздо менее "обыденным" чем та часть фригольда, которая находится в Ближней Грезе, но, при этом, он все же будет более стабильным, чем оставшаяся часть Дальней Грезы. Если подменыш покидает этот островок стабильности и погружается в Грезу, то он может заблудиться и навсегда потерять дорогу, ведущую в мир смертных (для того, чтобы найти путь в Грезе требуется бросок Интеллекта + Знания Грезы, сложность которого возрастает по мере удаления от фригольда), если, конечно же, он не использует трод. Немногие подменыши осмеливаются удаляться дальше, чем на расстояние нескольких городских кварталов от своих фригольдов, во время пребывания в Грезе. Только те подменыши, которые обладают Знанием Грезы, способны позволить себе подобную роскошь.

Открытие рата

Обычно раты открываются гораздо легче, чем троды (смотрите ниже), хотя это не всег-

да так. Для того, чтобы открыть рат, персонажу понадобится третий уровень Искусства Странствий (Проход через Портал) и третий уровень Королевства Фей (Многоликая Химера). Количество успехов, необходимое для того, чтобы открыть рат, очень сильно зависит от обстоятельств этого процесса. Из всех китов подменышей, Ши всегда были наиболее искусны в странствиях по Грезе, и потому для них сложность открытия ратов уменьшается на два. Подменыш, который владеет фригольдом, получает пятую сложность и должен набрать всего один успех. Если все проходит успешно, то ему удается перейти в отражение фригольда, которое расположено в Грезе по ту сторону рата, взяв с собой любых других подменышей (или даже зачарованных людей). Любой подменыш, обладающий соответствующими Искусством и Королевством, может попытаться использовать рат другого подменыша, но при этом данная задача будет уже несколько сложней (сложность 7, необходимо набрать два успеха). Помимо этого, необходимо помнить о том, что некоторые подменыши используют Искусства для того, чтобы сделать свои раты весьма негостеприимными для незваных гостей.

Создание фригольда

Создание фригольда в реальном мире сложно назвать простой задачей, хотя, в то же время, она не является невыполнимой. Прежде всего, Китэйн должен найти место, в котором будет присутствовать определенное количество природного Гламура. Подобные места достаточно редки и обычно находятся исключительно по воле случая. Как бы то ни было, некоторые Китэйны проводят целые годы в их поисках. После обнаружения подходящего места, предполагаемый творец должен поджечь факел от Очага другого фригольда, после чего доставить его на новое место. Там ему понадобится разжечь новый огонь с помощью этого факела, вложив туда определенное количество своего Гламура.

Именно этот огонь становится Очагом нового фригольда. Количество Гламура, вложенное подменышем, определяет уровень фригольда (следует отметить, что этот уровень не может быть выше пятого). Игрок отнимает пункты от Гламура своего персонажа на постоянной основе, если, конечно же, он не приобретает фригольд с помощью Дополнения Владение в ходе создания персонажа. Возможна и такая ситуация, когда фригольдом владеют несколько подменышей, используя при этом общий Очаг. (Сложность сопротивления Банальности для фригольдов, которые принадлежат сразу нескольким подменышам, уменьшается на один пункт). Каждый из них получает именно то, что он изначально вложил во фригольд. Таким образом, подменыш, который использовал для этого три пункта Гламура, будет получать большую отдачу чем тот Китэйн, который вложил всего один пункт.

Создание фригольдов в Далекой Грезе является гораздо более сложным процессом и требует наличия особых Искусств, которые известны очень немногим подменышам.

Разновидности фригольдов

Поляна — Поляны представляют собой лесистые долины, обычно расположенные глубоко в чаще леса. Подменыши часто устраивают фестивали именно в пределах Полян. В отличие от большинства фригольдов, они представляют собой природные источники Гламура. В сердце каждой Поляны находится не Очаг, а священный камень.

Камин — Волшебная таверна, бар или кафе, вход в которое, чаще всего, находится на задней улице. Многие места, где в 1920-ые годы тайно приторговывали алкоголем, в данный момент относятся к числу Каминов. Там с радостью принимают всех подменышей, во всяком случае, до тех пор, пока у них есть деньги.

Дом — Коттеджи, жилые дома и особняки, которые и относятся к числу Домов, так же вполне могут быть фригольдами. Обычно Дома так же выполняют функции укрепленных твердынь, где проводят основную массу своего времени аристократы.

Манор — Манор представляет собой небольшую магическую долину, расположенную вдали от цивилизации и окружающую небольшой дом или какое-либо иное здание.

Гнездо — Гнезда представляют собой высокогорные фригольды, которые обычно принадлежат беглецам или изгоям.

Грот — Гроты часто представляют собой особенно непролазные лесные чащи или же заброшенные шахты. В этих труднодоступных фригольдах обычно обитают слуаги и нокеры, хотя там так же можно встретить и других фей.

Кольцо фей — Очень маленькая долина, расположенная глубоко в лесу. Этих естественных фригольдов с каждым годом становится все меньше, по мере того, как в Мире Осени уменьшается количество мест, принадлежащих дикой природе.

Остров — Эти зачарованные острова редко отмечаются на картах, и еще реже к ним прикасается нога смертного. Острова являются личными пристанищами отдельных Китэйнов и считаются одними из наиболее престижных фригольдов..

Селение — Селения представляют собой целые городки фей. В наши дни они очень немногочисленны. Одним из наиболее известных Селений является шахтерский городок Материнская Жила, расположенный где-то в Неваде, тогда как в Ирландии расположена небольшая деревушка, известная, как Гленлеа.

Город — Только самые выносливые Китэйны осмеливаются жить в душных мегаполисах Мира Тьмы. Банальность в этих местах выше, чем где-либо еще, а чистый Гламур встречается очень и очень редко. Подобные фригольды лучше всех остальных владений фей ощущают грядущее приближение Зимы.

Рынок — Рынки фэйри представляют собой места (которые так же зачастую являются фригольдами), куда подменыши приходят для того, чтобы приобрести, продать или обменять странные сокровища, происходящие из тысяч загадочных королевств. Эти места часто находятся на месте рынков людей, хотя некоторые из них существуют исключительно в Грезе. В некоторых случаях происходит так, что смертный абсолютно "случайно" покупает некое творение фей. Результатом подобных сделок может быть как огромная удача, так и великое горе.

Фригольд Забытых — Большинство Ши покинуло Землю во время Раскола, пребывая на протяжении последующих 600 лет в пределах Аркадии. Некоторые из них, тем не менее, остались в Мире Осени, замкнувшись в стенах своих фригольдов. Эти фригольды особенно богаты Гламуром, но, при этом, представляют немалую опасность в свете того, что они часто вызывают Бедлам.

Усадьба — Усадьбами называются фригольды, которые полностью расположены в Грезе и лишены доступа к ратам. Для них не свойственна дуалистичная природа большинства фригольдов; при этом, главным их достоинством является значительная стабильность. Китэйны, которые приобретают Усадьбы, готовы противостоять хаотичным изменениям Грезы. Число подобных подменышей невелико, но, при этом, они отличаются яростной любовью к независимости. Известны случаи, когда подменыши, принадлежащие сразу к нескольким китам, основывали Усадьбы (и даже небольшие Селения) в Ближней Грезе. В данный момент, отношения между старыми хозяевами Усадьб и теми подменышами, которые пришли в Грезу после Воссоединения, остаются достаточно напряженными.

Фригольд Нуннехов — Фригольды Нуннехов весьма отличны от всех остальных фригольдов, и, зачастую, кажутся странными и непонятными европейским феям. Отделенные от Страны Счастливой Охоты (воплощающей в себе аспект Грезы, характерный для

Нуннехов), эти фригольды, невзирая ни на что, вполне могут быть связаны как с "Высшими", так и с "Низшими" Мирами. Для них являются характерными многие особенности каэрнов оборотней и нодов магов; некоторые Нуннехи даже вступают в конфликт с Гару или магами, которые пытаются присвоить себе их владения. Фригольды Нуннехов могут принимать самые различные формы, что, в первую очередь, связано с особенностями культуры местных племен.

Владение фригольдом

Существует четыре способа, с помощью которых подменыш может, так или иначе, завладеть фригольдом. Он может создать фригольд, получить его в качестве дара или наследства, случайно обнаружить его или обрести в результате долгих поисков, или же отобрать это место у другого подменыша. В том случае, если персонаж находит или наследует уже существующий фригольд или Поляну, он должен принести клятву оберегать его в том случае, если он хочет, чтобы он принадлежал ему. Кроме того, Китэйну придется вложить количество временного Гламура, равное уровню фригольду. Если что-либо или кто-либо уничтожает фригольд, то его владелец получает временные пункты Банальности, количество которых равняется уровню фригольда. Если он так же был создателем фригольда, то, одновременно с этим, он так же восстанавливает те пункты Гламура, которые были вложены в это место.

В соответствии с традициями подменышей, как только Китэйну удается завладеть фригольдом, никто не может претендовать на него до смерти владельца – или же до тех пор, пока он сам не решит отказаться от него. Сама Греза поддерживает этот закон, что, в значительной степени, усложняет возможные "войны претендентов". Тем не менее, из любого правила есть свои исключения.

Аристократ, владеющий Сокровищем в виде знамени (обычно к их числу относятся графы или еще более титулованные лорды) может забрать у простолюдина фригольд, невзирая на мнение самого простолюдина, хотя для этого ему придется провести формальный фиор. "Нейтральный" аристократ, с кандидатурой которого согласны обе стороны, выбирает тип поединка и организовывает его проведение. Если простолюдин отказывает от фиора, то фригольд автоматически переходит во власть аристократа и начинает повиноваться исключительно его приказам. Вернувшиеся Ши использовали этот древний закон для того, чтобы отобрать у простолюдинов значительное количество фригольдов, но после заключения Договора Гармонии, подобная практика стала постепенно изживать себя. Аристократы, которые слишком активно обращаются к данному праву, очень быстро ухудшают и без того не слишком хорошие отношения с простолюдинами, что, в некоторых случаях, приводит к весьма неприятным и кровавым последствиям.

В том случае, если подменыш подвергается Растворению в результате воздействия Банальности, огонь Очага его фригольда приобретает синеватый оттенок, а сам фригольд начинает "иссушаться" со скоростью один пункт Гламура в год. Если Растворение оказывается временным, то владелец может восстановить свой фригольд, потратив при этом временный пункт Гламура. Другой подменыш может присвоить "покинутый" фригольд под предлогом того, что лучше спасти его подобным образом, чем разрешить отдаться Банальности. В соответствии с традициями Благого Двора, первоначальный владелец всегда сохраняет исключительные права на свой фригольд, и, в случае его возвращения, новый владелец должен незамедлительно передать ему власть над этим местом. Первоначальный владелец обычно старается отблагодарить "хранителя" фригольда небольшим подарком, символизирующим награду за труды, связанные с защитой фригольда в отсутствие его истинного господина. Неблагой Двор в подобных вопросах придерживается "принципа силы": подменыш, который подвергается Растворению, явно не заслуживает того,

чтобы владеть фригольдом. В результате этого, даже в случае возвращения первоначального владельца, последнему приходится принимать участие в фиоре с целью возвращения своих владений.

Получение Гламура

Владелец фригольда может использовать его для того, чтобы восстанавливать свой Гламур, хотя, при этом, он так же может даровать подобную возможность кому-то другому. Для получения Гламура из фригольда, персонаж должен уснуть поблизости от пламени Очага или возле священного камня Поляны, где его ожидают особенно яркие сны, происходящие из самой Грезы. После пробуждения, он восстанавливает такое же количество Гламура, которое было вложено при создании фригольда. Конечно же, общее его количество не может превышать постоянное значение Гламура. В свою очередь, действие Полян в этом отношении является несколько отличным; первый подменыш, который засыпает ночью на Поляне, получает испускаемый ею Гламур. Китэйны очень редко делятся друг с другом Полянами.

Разорение

Даже в том случае, если подменыш не является владельцем фригольда и не имеет разрешения на получение из него Гламура, он все же может попытаться сделать это посредством Разорения. Тем не менее, подобным образом он может нанести непоправимый вред фригольду. Владелец фригольда так же может попытаться Разорить его с целью единовременного получения значительного количества Гламура. Для этого, он должен оказаться в непосредственной близости от Очага или священного камня, после чего приказать Гламуру явить себя. Игрок делает бросок Банальности персонажа (седьмая сложность). Количество успехов определяет количество полученного Гламура. Если их общее число превышает уровень фригольда, то персонаж получает указанное количество Гламура. Следует отметить, что фригольд теряет один уровень за каждый два успеха, которые превышают его изначальный уровень (т.е. если уровень фригольда равняется трем, а игрок выбросил семь успехов, то фригольд теряет два уровня. Прим. Авалаха). Большинство правителей народа Китэйнов (как Благих, так и Неблагих) жестоко карает всех тех, кто пытается провести Разорение; в конце концов, уничтожение фригольда является одним из самых страшных преступлений, которое только может совершить подменыш.

Поляны

Тогда как фригольды зачастую являются созданными (и, следовательно, искусственными) источниками Гламура, Поляны представляют собой природные места, в которых существует магия Грезы. Они исключительно редки, и потому в том случае, если кому-то из подменышей удается обнаружить их, эти места становятся одним из наиболее тщательно оберегаемых ими секретов. Каждая роща обладает священным камнем, который очень напоминает Очаг фригольда. Священные камни могут принимать множество самых различных форм. К примеру, некоторые из них представляют собой высокие стоячие камни, оставшиеся здесь после схождения химерических ледников, тогда как другие являются священными драгоценностями или же гладкими камушками, которые на протяжении многих сотен лет скрывались в водах горных ручьев. Они могут находиться в самом центре Поляны, или же располагаться в древесных корнях. Независимо от его формы, именно священный камень является источником силы Поляны. В том случае, если кто-то забирает или уничтожает его, Поляна сразу же теряет свою магическую силу. До сих пор большинство природных Полян контролируют Нуннехи, хотя, в последнее время, многие европейские

феи так же начинают претендовать на них. В конечном счете, это стало еще одним источником конфликтов последних лет.

Троды

Если Гламур является кровью Грезы, то троды можно сравнить с артериями, через которые течет Гламур. Троды являются главным связующим звеном фей и Грезы, а вместе с ней и Аркадии. Кроме того, они так же дарują власть. Ши поняли это во время Воссоединения и поспешили присвоить себе большую часть недавно открывшихся врат. Тот, кто контролирует троды, фактически контролирует общество Китэйнов. Подменыши могут перебрасывать через них войска и отправлять тайных посланников во время войны. Кроме того, они представляют собой идеальные торговые пути и жизненно важные места пересечения Земли и Грезы в мирные времена. Большая часть тродов была закрыта во времена Междуцарствия, но после возвращения Ши они так же внезапно открылись.

Когда подменыш входит в трод, он исчезает из обычного мира. Троды могут вести в самые различные места. Большая их часть ведет из одной части Земли через Ближнюю Грезу в другую часть Земли. Однако, некоторые из них уводят странника в глубины Грезы. Следует помнить, что в Грезе пространство и время постоянно изменяются. Спустя 600 лет существования вдали от Грезы, большая часть простолюдинов разучилась путешествовать через мир снов и мечтаний. Очень немногие из привязанных к Земле фей использовали троды, но теперь все больше и больше Китэйнов начинает путешествовать через них. (Особенно это касается Ши и эшу).

Немногие подменыши осмеливаются жить в Грезе, что объясняется ее враждебной и безжалостной природой. Тот, кто покидает безопасность Серебряного Пути трода (смотрите ниже), рискует навсегда затеряться в постоянном изменяющемся пространстве, где единственными его спутниками станут кошмарные химеры. Тем не менее, некоторым подменышам удается поселиться прямо в Грезе, и теперь их дома возвышаются вдоль протянувшихся через всю Грезу тродов. Эти жилища разбросаны по всей Ближней Грезе, обеспечивая приют тем, кто странствует по здешним дорогам.

Странники могут путешествовать в обе стороны трода и при желании могут изменить направление своего движения в самый разгар путешествия. Внешний вид трода может очень сильно варьироваться, что непосредственно связано с его природой и Грезой, которая окружает его. Некоторые троды выводят странника в обычный мир, тогда как другие всего лишь доставляют его из одной точки Грезы в другую. Они так же могут пересекаться друг с другом, хотя путешественнику понадобится открыть новый трод для того, чтобы перейти на него.

Серебряный Путь

В сути своей, Серебряный Путь представляет собой дорогу, ведущую от одного конца трода к другому. Его физическая природа может варьироваться от трода к троду, что во многом зависит от самой их природы, но практически всегда он отличается легким оттенком серебристого. Если странники, передвигающиеся через трод, не отклоняются от Серебряного Пути, то вероятность того, что они смогут добраться до своей цели живыми и невредимыми, заметно возрастает. Серебряный Путь выступает не только в качестве проводника, но и в качестве защитника. Химерические монстры должны использовать свой Гламур для того, чтобы атаковать тех, кто находится на Пути. Сложность всех химерических атак, которые проводятся по тем, кто находится на Серебряном Пути, увеличивается на один, два или три пункта, в зависимости от силы Пути в данной части Грезы. Некоторые хитроумные химеры пытаются выманить неосторожных подменышей с Пути, и достаточно часто им это удается. (Химеры могут использовать

троды, защищенные Серебряным Путем, но только в том случае, если они путешествуют под защитой подменыша).

Никому не известна истинная природа Серебряного Пути, хотя очевидно, что он был создан прародителями подменышей, Туата де Данаан. Серебряный Путь оберегает большую часть тродов Ближней Грезы, хотя есть достаточно большие промежутки, где он заметно тускнеет или же полностью исчезает. Во многом, это было связано с исходом Ши, вызванным Расколом, и теперь многие карты тродов и путей оказались утрачены. Высокий Король Дэвид и другие монархи прекрасно понимают необходимость усиления Серебряного Пути, но никто не знает, как сделать это. Многие подменыши в данный момент пытаются раскрыть эту тайну.

Открытие Трода

Для того чтобы открыть трод, персонаж должен обладать третьим уровнем Искусства Странствий (Проход через Портал) и пятым уровнем Королевства Фей (Двеомер Гламура). Эши и Ши особенно искусны в путешествия по тродам и получают дополнительный кубик при бросках, связанных с открытием тродов. Количество успехов, требующихся для этого, может очень сильно варьироваться, что зависит от самых различных обстоятельств. Если учтены все условия для открытия трода – соответствующее время года, необходимая жертва, разгаданная загадка – то достаточно будет всего одного успеха. Если же подменышу не удается соблюсти эти условия, то ему может понадобиться вплоть до десяти успехов.

Течение времени

Время в пределах трода течет иначе, чем в обычном мире. Подменыш может провести там очень много времени, тогда как в Мире Осени пройдет всего лишь несколько мгновений. Продолжительность путешествия в случае с тродом часто, хотя и не всегда, соответствует тому времени, которое понадобилось бы подменышу для преодоления этого же расстояния в мире смертных. (Китэйн, летящий вдоль солнечного или лунного трода на своем химерическом воздушном шаре, явно будет путешествовать быстрее, чем тот, кто будет преодолевать это же расстояние с помощью земного трода). Тем не менее, в обоих случаях в обычном мире пройдет равное количество времени. Подменыш может открыть трод в Нью-Йорке и выйти в Париже, преодолев огромное расстояние всего лишь за несколько минут, а то и секунд реального мира. Хотя это может быть очень полезным в том случае, если подменыш куда-то сильно спешит, следует учитывать и то, что сложность и опасность путешествия по тродам зачастую оказываются неравноценной платой за сохранение времени. Именно поэтому, если подменышу нет причин куда-либо спешить, то гораздо разумнее с его стороны будет воспользоваться рейсовым авиалайнером.

Типы Тродов

Троды являются такими же разнообразными, как и сама Греза. Большую часть тродов Ближней Грезы можно узнать по внешнему виду, так как они напоминают ту или иную разновидность пути, но в далеких Королевствах Грезы встречаются гораздо более необычные и загадочные их виды. Наиболее распространенными являются земные и водные троды.

Земные: Земные троды могут представлять собой все, что угодно, начиная широким скоростным шоссе, и заканчивая узенькой тропинкой, идущей вдоль пропасти. Они могут проходить через идиллические города фэйри, в буквальном смысле слова “горящие” пустыни или густые леса туманов и плакучих ив. Подменыш может передвигаться по ним как пешком, так и верхом или на каком-либо транспортном средстве; способ путешествия ограничивается только структурой ландшафта.

Водные: Размеры этих тродов могут варьироваться от незначительных, как в случае с быстрыми горными ручьями, так и огромными, подобно тысячам океанов. Из-за отсутствия четких знаков и вех, странники, использующие данные троды, должны полагаться на карты и другие навигационные сокровища для того, чтобы безопасно передвигаться по этим водным путям.

Солнечные: Солнечные троды представляют собой небесные троды, открытые в дневное время. Только те подменыши, которые способны летать (пускай даже с помощью воздушного шара), могут перемещаться по этим эфирным дорогам. Солнечные троды могут напоминать колонны солнечного света или цепочки освещенных солнцем облаков. Подменыши, путешествующие через солнечный трод, должны будут найти лунный трод для того, чтобы продолжить свое путешествие после наступления темноты.

Лунные: Лунные троды представляют собой небесные троды, открытые в ночное время. Только те подменыши, которые способны летать, могут перемещаться по этим призрачным, лунным дорогам. Лунные троды могут обозначаться сияющими пылинками, танцующими в лучах бледного, лунного света или дорогами, идущими по ночным облакам.

Проклятые: Проклятые троды в той или иной степени оказываются искажены или испорчены. Возможно, ими завладели могучая химера, бандиты-подменыши или жестокий монарх, которые теперь убивают каждого, кто пытается пройти по ним. Кроме того, Банальность вполне может заблокировать или даже перерезать некоторые троды, в результате чего странники оказываются в серой пустоте, где им вряд ли помогут даже их Искусства. Эти части Грезы часто становятся приютом диких химер и других монстров. Следует отметить, что проклятым может стать любой трод, принадлежащий к той или иной их разновидности.

Химерические: Химерические троды являются слишком эфемерными для того, чтобы по ним могли перемещаться материальные существа, подобные феям, но у химер не возникает никаких проблем при использовании этих наполненных Гламуром дорог. Однако некоторые тайные Искусства все же могут предоставить подменышу возможность воспользоваться этими загадочными тродами. Эти пути исключительно опасны даже для самых могучих Китэйнов. Стоит так же отметить, что Серебряный Путь не распространяется на эту разновидность тродов.

Кошмарные: Королевства Кошмаров возникают в Глубокой Грезе, подобно ужасающим раковым опухолям. Именно оттуда выходят темные и искаженные троды, которые проникают практически во все части Грезы. Злобные химеры и, зачастую, гораздо более темные и отвратительные существа, путешествуют по этим ужасным дорогам. Некоторые Неблагие подменыши используют эти троды в своих тайных целях, хотя данные пути представляют немалую опасность даже для них. Стоит отметить, что вдоль некоторых из этих тродов все же существует Серебряный Путь. Большинство Китэйнов считает, что Туата де Данаан создали его в ходе тех войн, которые велись в Королевствах Кошмаров. В последние десятилетия, все больше злобных и отвратительных химер проходит через эти троды в обычный мир и Ближнюю Грезу.

Leigh
fig 9.
of mind
of soul
of time
of heart
noble

~Beloved
~Gosu
~precious
fig 8
~My Diary~
~May 1~
~My Diary~
~Sept 6~

In well-devised battftain
They march amid blue spears,
Pale-visaged, curly-headed bands.
They scatter the battalions of the foe,
They ravage every land they attack,
Splendidly they march to combat,
A swift, distinguished, avenging host!
— Kuno Meyer (trans. from Irish), The Hosts of Faery

Эта глава описывает основные принципы использования драматических элементов хроники Changeling, когда история и система сливаются (или же, в некоторых случаях, конфликтуют). Представленные здесь правила рассчитаны как на игроков, так и на Рассказчика. Данные системы добавляют хронике атмосферности и целостности– в сути своей, они являются той нитью, которая связывает игроков с реальностью, которую сплетает Рассказчик. Именно потому Рассказчик, который без должных на то оснований изменяет действие правил по отношению к игрокам, вполне может выбить у них из-под ног "землю" реальности.

Тем не менее, развитие истории не может диктоваться одними лишь системами правил. Вы можете попробовать использовать эти системы, но если они не будут работать в вашей хронике, то лучше попытайтесь изменить их или же создать ваши собственные. В конце концов, мы как всегда советуем Рассказчику "ошибаться" исключительно в сторону истории.

Активные Сцены

На протяжении тех сцен, которые включают в себя сражения или же проявления отчаянной смелости персонажей, время разбивается на обороты, так как именно последствия действий персонажей играют основную роль в определении того, что происходит следующим.

Организация активного оборота

Активный оборот представляет собой смесь кратких периодов напряжения, когда игроку приходится активно действовать, и долгих периодов скуки, на протяжении которых он ожидает прихода своего оборота, после чего он снова может вступить в игру. Для того, чтобы внести определенное разнообразие в процесс и предоставить каждому из участников возможность сделать хотя бы что-то, все активные обороты разделены на четыре этапа.

1. Описание сцены

Прежде, чем персонажи смогут начать действовать, игроки должны получить подробное описание места, в котором развивается сцена. Хорошие описания, которые изменяются в соответствии с общим ходом событий, позволяют избежать замешательства и предоставляют игрокам возможность вывести их персонажей за пределы наличествующих у них точек и предоставляемого ими количества кубиков. Основным последствием непредсказуемых сюрпризов (из разряда "Эй, разве я не упомянул, что на стене за ним висел древний мушкет?") или же предоставления игрокам обрывочной информации о сцене, является тотальный хаос, царящий за столом. Персонажи должны всегда знать, где они находятся по отношению друг к другу, как, впрочем, и другие важные моменты.

2. Стадия инициативы

Как только игроки понимают, где находятся их персонажи, у них, скорее всего, появляется желание что-то предпринять. Тем не менее, ситуация, когда все просто начинают кричать, что они собираются делать, является недопустимой, так как это тоже порождает хаос. Единственный способ определить порядок, в котором действуют игроки, представляет собой использование Инициативы. Каждый игрок делает бросок Сообразительности + Бдительности (сложность 4). Персонаж, который выбрасывает наименьшее количество успехов, действует первым. Тем не менее, игроки, которые набирают больше успехов, могут в любой момент прервать его своими действиями.

Если персонажи находятся в небоевой ситуации, то Рассказчик может воспользоваться любым другим методом определения последовательности действий, включая передачу действия по часовой стрелке.

3. Стадия решений

На этом этапе все персонажи, включая и тех, которых отыгрывает Рассказчик, определяются с тем, что же они делают, причем игрок, который набрал наименьшее количество успехов, действует первым. Таким образом, те игроки, которые обладают большей Инициативой (т.е. те персонажи, которые в течении этого оборота думали и действовали быстрее) получают преимущество в виде осознания того, что происходит вокруг них, и не менее быстрой реакции на происходящее.

После того, как игроки описывают свои действия, Рассказчик решает, как именно он собирается разрешать предполагаемую ситуацию, а, если быть более точным, то какие броски необходимо делать игрокам, какая сложность устанавливается для этих бросков, сколько успехов необходимо набрать и так далее.

4. Стадия разрешений

С этого момента игроки начинают делать броски, определяя исход возникающих на предыдущих стадиях конфликтов. В сути своей, игроки бросают предоставленные им Рассказчиком кубики и смотрят на то, что даровала им Госпожа Удача.

К концу этого этапа все броски должны быть интерпретированы с точки зрения сюжета, действий и последствий. Постарайтесь избегать игротехнических определений из разряда: "Ты выбрасываешь три восьмерки и

химерическая змея теряет два своих последних Уровня Здоровья". В конце концов, это игра Повествования, а истории повествуют о действиях и реакциях, а не о числах. В силу этого, следующее описание будет выглядеть не в пример более атмосферным и интересным: "Ваш кинжал вонзается между изумрудных чешуек змеи и пронзает холодную плоть, скрывающуюся под ними. Зеленый ихор пятнает ваши руки, пока тварь бьется в предсмертных судорогах, но, в конце концов, она занимает у ваших ног".

5. Реализация действий

Существует два базовых действия, которые может предпринять персонаж, не делая при этом каких-либо бросков:

Передача: Персонаж разрешает герою со следующей по высоте Инициативой выполнять запланированные им действия, тем самым передавая свой ход. Тем не менее, он может предпринять какие-то действия в конце оборота или же в любой момент вмешаться в действия персонажа, обладающего меньшей Инициативой.

Передвижение: Персонаж может передвигаться различными способами, начиная ходьбой и заканчивая бегом трусцой и спринтом. Если герой просто идет, то он может преодолеть расстояние, равное семи ярдам. Если он бежит трусцой, то данное расстояние возрастает до 12 ярдов + Ловкость. Если же он пытается совершить спринтерский забег, то, в течении одного оборота, он может преодолеть 20 ярдов + (3 х Ловкость).

Передвижение не нужно пробрасывать в том случае, если оно является единственным действием, доступным персонажу в течении того или иного оборота. Тем не менее, в некоторых ситуациях любые разновидности передвижения, отличные от неторопливой ходьбы, могут быть достаточно опасными и персонажу, к примеру, придется сделать бросок Ловкости для того, чтобы сохранить равновесие. Кроме того, иногда персонажу приходится на бегу уклоняться – особенно в том случае, если он пытается подобным образом покинуть место конфликта или неприятного столкновения – следствием чего может стать необходимость разделения общего количества кубиков.

Большинство действий, предпринимаемых на протяжении активных оборотов, требуют произведения соответствующих бросков. Тем не менее, не забывайте о правиле автоматических успехов.

Атака: Персонаж может выстрелить из своего оружия или ударить кого-то. Игрок делает бросок Ловкости + соответствующего боевого навыка.

Лазанье: Это действие требует броска Ловкости + Атлетики.

Уклонение: Уклонение не просто позволяет персонажу избежать урона, но и избежать атаки как таковой.

Поднимание на ноги: Для того, чтобы подняться с земли без произведения броска, вам понадобится один оборот. В том случае, если персонаж хочет подняться на ноги и произвести еще какое-то действие, игрок может перебросить несколько кубиков с уже запланированных действий и попытаться набрать хотя бы один успех на броске Ловкости + Атлетики (минимальная сложность равняется 4).

Лидерство: Персонаж может отдавать команды своим сторонникам, делая соответствующий бросок Харизмы (или Манипулирования) + Лидерства.

Перезарядка: Для того, чтобы перезарядить оружие, вам понадобится всего лишь одно действие и наличие новой обоймы. Перезарядка револьвера обычно занимает целый оборот, независимо от того, сколько у персонажа действий.

Исследование: Персонаж может попытаться найти нужную информацию в книге. Исследование, в основном, связано со Способностью Расследование. Хотя, скорее этого, в обычных условиях это должно было бы занимать более трех секунд, вы вполне можете ненадолго забыть о реальности в целях достижения большей драматичности.

Заведение машины: Данное действие не требует броска, если, конечно же, у персонажа есть ключ зажигания и он не пытается завести чужую машину при отсутствии такового.

Незаметное следование за противником: Это действие обычно требует броска Ловкости + Скрытности.

Выхватывание оружия: Для того, чтобы выхватить оружие в течении одного оборота, персонажу понадобится сделать бросок Сообразительности + Огнестрельного Оружия (сложность 7).

Драматические системы

Этот раздел включает целый ряд систем, предназначенных для определения успешности тех или иных действий, или же, если говорить проще, набор непосредственных примеров того, какие броски вы можете делать в рамках данной системы. Примеры Физических драматических систем всегда были наиболее многочисленными; в первую очередь, это связано с тем, что успешность данных действий невозможно определить посредством одного только отыгрыша. Ситуации, в которых персонажи сталкиваются с необходимостью использования Социальных или Ментальных характеристик своих персонажей, теоретически могут быть отыграны, в свете чего им просто не нужно будет использовать кубики.

Физические

Данные системы относятся к тем драматическим ситуациям, когда в игру вступают Физические Атрибуты персонажей.

Лазанье

Когда персонаж пытается куда-то залезть (на дерево, скалу или здание), игрок должен сделать бросок Ловкости + Атлетики. Сложность зависит от разновидности и угла наклона поверхности, как, впрочем, и от погодных условий. Каждый успех указывает на то, что персонажу удалось преодолеть еще пять футов. Как только игрок набирает достаточно успехов для того, чтобы добраться туда, куда хочет попасть персонаж, он может прекратить делать броски.

К примеру, нокер Бартоломео пытается забраться на 25-футовую стену и попасть в лабораторию своего врага; для этого ему понадобится набрать пять успехов. Неудача указывает на то, что Бартоломе за весь оборот так и не удалось продвинуться вперед ни на дюйм. В случае провала, нокер падает и вряд ли сможет попытаться преодолеть это препятствие, не затратив на это пункт Воли. Особенно в том случае, если высота падения окажется слишком высокой...

2	**Легкий подъем:** дерево с множеством прочных ветвей.
4	**Простой подъем:** скала с большим количеством опор для рук.
6	**Сложный подъем:** дерево с тонкими ветвями.
8	**Ненадежный подъем:** скала с очень незначительным количеством опор для рук.
10	**Очень сложный подъем:** практически отвесная поверхность.

Демонстрация Силы

В тех случаях, когда все решает грубая сила, игрок делает бросок Силы своего персонажа, не прибавляя к нему какие-либо Способности. Если Сила персонажа равняется или превосходит предполагаемую сложность броска, то это означает автоматический успех. Игроку необходимо делать бросок только в том случае, если сложность броска превышает общее количество доступных ему кубиков.

Тем не менее, когда игрок делает бросок, он основывается на Воле, а не на Силе. Это очень простой бросок, и потому у него есть всего лишь одна возможность сделать его. Сложность практически всегда равняется 9, хотя, при этом, она может варьироваться в

зависимости от внешних условий, особенностей поднимаемого объекта и капризов Рассказчика. Каждый успех увеличивает предполагаемую Силу персонажа на один пункт в соответствии с приведенной ниже таблицей (и так до максимум, равняющегося пяти пунктам). Таким образом, если персонаж обладает Силой, равняющейся 4, но хочет перевернуть машину, ему понадобится набрать три успеха на броске Воли.

# кубиков	Пример	Доступный для подъема вес
1	Раздавить пивную банку	40 фунтов
2	Сломать стул	100 фунтов
3	Выломать деревянную дверь	250 фунтов
4	Пробить деревянную плиту 2 х 4 дюйма	450 фунтов
5	Выломать металлическую противопожарную дверь	650 фунтов
6	Бросить мотоцикл	800 фунтов
7	Перевернуть небольшую машину	900 фунтов
8	Сломать трехдюймовую свинцовую трубу	1000 фунтов
9	Проломить цементную стену	1200 фунтов
10	Вскрыть стальной люк	1500 фунтов
11	Пробить 1-дюймовый металлический лист	2000 фунтов
12	Сломать металлический фонарный столб	3000 фунтов
13	Бросить машину	40000 фунтов
14	Бросить фургон	50000 фунтов
15	Бросить грузовик	60000 фунтов

Прыжки

Для совершения прыжков требуется бросок Силы (если речь идет о прыжках в высоту или прыжках с места) или Силы + Атлетики в том случае, если речь идет о прыжке в длину и наличии подходящего разбега. Сложность прыжка практически всегда равняется 3 (хотя, конечно же, не самая лучшая погода или нехватка места для приземления могут изменить данную сложность). Рассказчик определяет, сколько успехов потребуется персонажу для успешного прыжка. Следует отметить, что прыжок не может быть частично успешен; персонажу или удается преодолеть необходимое расстояние, или же он терпит неудачу. Кроме того, Рассказчик может решить, что успешность прыжка варьируется в зависимости от облика подменыша. К примеру, пак, который превращается в кролика, вполне может производить соответствующие броски со сложностью 2.

В случае необходимости, вы можете воспользоваться приведенной ниже таблицей. Количество необходимых успехов основывается на количестве футов, которые необходимо преодолеть, а так же том, прыгает ли персонаж в высоту или в длину.

Разновидность прыжка	Футов за каждый успех
Вертикальный (в высоту)	2
Горизонтальный (в длину)	4

Преследование

Вы можете использовать эту простую всякий раз, когда один персонаж пытается поймать другого. Один из оппонентов начинает с определенным количеством успехов – предположим, что оно равняется двум успехам за

каждый раунд форы, или же одному успеху за каждый успех, выброшенный на броске Ловкости + Атлетики (сложность 6). Преследующий персонаж должен набрать такое же или большее количество успехов для того, чтобы догнать его. После этого, он может попытаться схватить своего противника (смотрите раздел “Захват,” на странице 239). Кроме того, преследователь может и не утруждать себя долгой погоней в том случае, если ему достаточно выйти на подходящую линию огня.

Починка

Иногда вы не можете доставить что-то в ремонтную мастерскую и вам просто необходимо починить это самому. Когда персонаж хочет исправить какую-либо техническую неполадку, игрок должен сделать бросок Ловкости + Починки. Сложность определяется трудностью предполагаемой задачи (смотрите приведенную ниже таблицу). Прежде, чем работа будет завершена, игроку понадобится выбросить определенное количество успехов, которое обычно варьируется от двух и до двадцати. Каждый бросок означает, что прошло определенное количество времени – обычно оно зависит от желания Рассказчика и потребностей истории. Провал указывает на то, что в процессе починки устройство оказалось повреждено.

Химерические устройства обычно в два раза сложнее чинить в том случае, если это происходит за пределами фригольда или вдали от источника Гламура. Особенно сложно не-нокерам чинить те устройства, которые были сделаны представителями этого кита (+ 2 к сложности).

Задача	**Сложность**	**# успехов**
Простая механическая неполадка	4	3
Сварка	5	2
Неисправность электроники	5	5
Установка новой запчасти	6	10
Починка заглохшего двигателя	6	5
Серьезная автомобильная поломка	7	10
Системный техосмотр	8	20
Технические затруднения	9	2

Слежка

Иногда персонаж хочет “проследовать” за кем-то — а, если быть более точным, то, как можно более незаметно, проследить за какой-то персоной. Он может следовать за кем-то пешком или на некоем средстве передвижения; более того, он может даже передать управление им кому-нибудь другому (наподобие водителя такси), приказав ему: “Следуй за этой машиной — и поосторожней!”

Следящий игрок делает бросок Восприятия + Скрытности (или, возможно, Знания Улиц). Сложность обычно равняется 6, но, при этом, она может варьироваться от 5 до 9, в зависимости от количества людей или же погодных условий. Каждый успех указывает на то, что персонажу удалось незаметно следовать за объектом слежки на протяжении еще одного оборота. Рассказчик определяет, сколько успехов необходимо для того, чтобы незаметно проследить за объектом до места его назначения. Первая неудача указывает на то, что персонаж временно потерял объект слежки из виду, но он может попытаться вновь напасть на его след в течении следующего оборота. Второй провал означает, что он полностью потерял его и вынужден прекратить преследование (если, конечно же, персонаж не предложит какой-то новый и оригинальный подход). В случае провала персонаж не просто теряет объект слежки из виду, но и сталкивается с какими-то новыми проблемами, подобными враждебной уличной банде, голодному вампиру или брошенному ребенку.

В том случае, если объект пытается определить, не следит ли кто-то за ним (вполне возможно, что это уже вошло у него в привычку), производится бросок его Восприятия + Расследования (или Знания Улиц). Сложность равняется значению Скрытности следующего за ним персонажа + 5. Каждый успех, выброшенный на этом броске, указывает на большую степень подозрительности, которую испытывает объект слежки. Успехи могут накапливаться от оборота к обороту; ниже приведена таблица, в которой указано, насколько преследуемый осознает то, что за ним кто-то следит. Неудача при броске означает, что объекту слежки не удалось ничего заметить, и теперь он ослабляет свою бдительность, в результате чего его подозрительность падает до нуля. В случае провала он убеждается в том, что за ним никто не следит и после этого даже не оглядывается на то, что творится у него за спиной.

Успехи	Уровень подозрительности
1	Предчувствие
2	Подозрение
3	Уверенность
4	Твердая уверенность
5	Преследователь замечен

Система помощников: Два или более персонажей могут следовать за одним объектом слежки. Тем не менее, они должны были предварительно работать в связке или же как следует потренироваться, так как, в противном случае, сложность всех бросков этой пары будет на один пункт выше. Обычно это выглядит следующим образом – один персонаж следует за объектом в течении одного или более оборотов, после чего меняется местами с партнером, когда тот подает ему соответствующий сигнал. Если пара меняется, то объект слежки не может на протяжении долгого времени накапливать успехи, в результате чего вероятность заметить наблюдение становится значительно меньшей.

Незаметность

Когда персонаж пытается укрыться в тенях или прокрасться мимо охранника, игрок должен сделать бросок Ловкости + Скрытности.

Сложность броска определяется Восприятием + Бдительностью охранника. Каждый, кто внимательно следит за чужаками, может считаться охранником.

Игроку требуется набрать определенное количество успехов для того, чтобы незаметно добраться до того места, в которое он хочет попасть. Бросок Восприятия + Скрытности может быть сделан в том случае, если игрок хочет оценить, сколько всего успехов требуется ему для успешной реализации его плана; сложность этого броска обычно равняется 7.

Любая разновидность неудачи на броске Скрытности приводит к обнаружению персонажа.

Экстремальное вождение

Эта система позволяет определить конечный результат практически любого автомобильного маневра или погони. Броски здесь делаются не для того, чтобы определить, насколько быстро движется машина, а для того, чтобы узнать, сумел ли водитель удержать ее на дороге. Каждая машина характеризуется максимальной безопасной скоростью, а так же маневренностью. Одно средство передвижения далеко не всегда является таким же быстрым и маневренным, как другое, и потому непосредственный исход погони обычно зависит от того, какие машины принимают в ней участие (смотрите приведенную ниже таблицу).

Персонаж может выполнять особые маневры для того, чтобы догнать или сбросить с хвоста другой автомобиль. К примеру, он может попытаться на полной скорости вписаться в крутой поворот, развернуться на 180° или остановить свою машину так, чтобы перекрыть дорогу. В сути своей, если один персонаж пытается выполнить какой-то особый маневр, то другой персонаж должен скопировать данный маневр посредством такого же броска.

Игрок делает бросок Ловкости (или, возможно, Восприятия) + Вождения; общее количество его кубиков не может превышать маневренность автомобиля. Каждый маневр обладает базовой сложностью, варьирующейся от 2 до 7, и, кроме того, Рассказчик определяет максимальную безопасную скорость на которой он может выполняться. В том случае, если машина превышает эту скорость, сложность возрастает (обычно на один пункт за каждые десять миль в час), или же персонаж терпит неудачу.

Крейсерская скорость: Стандартная и наиболее безопасная скорость машины.

Максимальная скорость: Максимальная скорость машины.

Маневренность: Сложность маневрирования машиной на стандартной крейсерской скорости.

Средство передвижения	Крейсерская скорость	Максимальная скорость	Маневр
6-колесный грузовик	60	90	3
Автобус	50	100	3
18- колесный грузовик	60	110	4
Седан	70	120	5
Минифургон	70	120	6
Малометражка	70	130	6
Спортивная малометражка	70	140	7
Спортивное купе	100	150	8
Спортивная машина	100	170	9
Гоночная машина Формулы-1	140	240	10

Социальные

Социальные ситуации лучше всего разрешать посредством отыгрыша; в конце концов, именно он составляет собой добрую половину

удовольствия от процесса. Тем не менее, когда у вас нет времени для того, чтобы отыграть остроумную придворную пикировку или восьмичасовой джем-сейшен, или же ваш игрок не обладает таким же знанием законов улиц, как его красная шапка, или изящными манерами, в полной мере соответствующими его аристократу-Ши, то эти системы могут оказаться достаточно полезными.

Придворный этикет

Для того, чтобы должным образом разобраться во всех нюансах и уловках как общества подменышей, так и людей, игроку, прежде всего, необходимо соответствующим образом отыгрывать своего персонажа. Тем не менее, Рассказчик может воспользоваться навыком Этикета для того, чтобы помочь игроку сориентироваться в правилах поведения при дворе или на балу, ускорить развитие сцены или же оценить то, насколько хорошо персонажу удается оценивать равных ему .

В том случае, если у Рассказчика оказывается не так много времени, как ему хотелось бы, он может попросить игрока сделать бросок Восприятия + Этикета для того, чтобы попытаться определить истинные намерения окружающих его персонажей. Кроме того, посредством броска Манипулирования + Этикета персонажи могут очень умело и тонко оскорблять своих противников, выводя их из себя и дискредитируя в глазах присутствующих.

Успехи	**Знание этикета**
1	Легкая шпилька: “Ах, так вот что они носят у себя в Ньюарке!”
2	Может отличить потомственных аристократов от обычных выскочек
3	С первого взгляда определяет лучших придворных сплетников
4	Мастер оскорблений
5	Доктор Самуэль Джонсон

Правдоподобность

Вы можете использовать данную систему в том случае, если ваш персонаж пытается убедить кого-то в том, что он говорит правду – к примеру, в том случае, если он пытается заставить присяжных поверить в его искренность или же уверить офицера полиции в том, что он не является тем человеком, которого разыскивает полиция. Игрок делает бросок Манипулирования + Лидерства со сложностью Интеллекта + Хитрости его оппонента. Вы можете уменьшить сложность на один, два или три пункта в том случае, если персонаж говорит правду (благо, это действительно может сыграть решающую роль). Каждый успех является свидетельством большего уровня правдоподобности. Для того, чтобы полностью уверить оппонента в истинности своих слов, персонажу необходимо набрать пять успехов. Неудача указывает на недоверие со стороны оппонента, тогда как провал свидетельствует о том, что персонажа поймали на лжи (или, во всяком случае, он сам считает, что его поймали на лжи).

Безмолвное противостояние

Эта система используется в том случае, если два персонажа сходятся в противостоянии, измеряющем силу воли, и ни один из них не хочет отступать первым. Для этого не нужно слов – противники просто стоят и смотрят друг на друга. Ши часто устраивают нечто подобное, хотя, надо сказать, что тролли практически не уступают им в этом.

Оба противника делают броски Харизмы + Запугивания, сложность которых определяется Волей противника. Тот, кому удается первым набрать определенное количество успехов, равняющееся Сообразительности его противника + 5, побеждает; его оппонент отводит взгляд. Игрок может использовать один пункт Воли в течении каждого оборота для того, чтобы избежать проигрыша до

тех пор, пока у него не закончатся пункты этой Черты.

Уговаривание

Посредством этой системы персонаж добивается чей-то покорности при помощи обмана или устрашения. Игрок обычно делает бросок Манипулирования + Хитрости, хотя, в зависимости от его аргументов, он может использовать Харизму или Внешность с Экспрессией, Запугиванием или различными Познаниями. Сложность этого броска равняется Воле объекта воздействия. Успех указывает на то, что объект оказывается в замешательстве.

Объект уговаривания делает противоположный бросок Сообразительности + Знания Улиц. Он так же может потратить пункт Воли для того, чтобы оказать сопротивление воздействию уговаривания. Если условно "наступающий" персонаж делает неудачный бросок, то его попытка терпит неудачу, а жертва может попытаться обосновать свою позицию или же, в свою очередь, ответить своему противнику тем же. Подобный спор может продолжаться до тех пор, пока объект уговаривания не сделает неудачный бросок или же не провалит его. Провал на броске уговаривающего означает, что его жертва не просто не впадает в замешательство, а еще и начинает испытывать гнев. Любые попытки уговаривания данной жертвы со стороны упомянутого персонажа вряд ли будут иметь какой-либо успех.

Для того, чтобы действительно ввести жертву в замешательство, может потребоваться сразу несколько повторяющихся бросков.

Допрос

Допрос представляет собой одну из излюбленных тактик Ши, слуагов и красных шапок. Эта система представляет собой устное допрашивание в ходе которого не задействуются пытки, хотя, конечно же, не обходится без запугивания (специализации красных шапок). Если вы захотите использовать в вашей хронике пытки, то вам придется разработать правила для них самому.

Игрок делает бросок Манипулирования + Запугивания; сложность соответствует Воле жертвы. Количество успехов определяет общий объем полученной информации. Неудача указывает на то, что персонажу не удается ничего узнать. В случае провала жертва не рассказывает ничего – и ничего, если на то пошло, и не собирается рассказывать. Кроме того, в случае провала возможна и такая ситуация, в которой допрашивающий получит целый ворох отборной лжи. Для того, чтобы скрыть истину, так же делается бросок Допроса, хотя его производит Рассказчик, а не игрок. Персонаж может использовать Волю для того, чтобы сопротивляться допросу, но самые лучшие (или худшие) допрашивающие всегда знают, что им достаточно лишь дождаться того момента, когда их жертва истощит все свои силы и сама расскажет им все, что необходимо.

Успехи	**Результаты допроса**
1	Несколько отрывочных фактов.
2	Несколько важных фактов.
3	Гораздо больше интересной информации.
4	Жертву невозможно заставить замолчать.
5	Все важное раскрывается.

Ораторство

Если игрок хочет, чтобы его персонаж произнес речь, но, в то же время, не хочет в действительности произносить ее, Рассказчик может использовать следующую систему. Для того, чтобы симулировать публичную речь, игрок должен описать, что именно говорит его персонаж и, возможно, озвучить несколько ключевых фраз, которые он использует – более того, это может даже заставить игрока, в конечном счете, все же отыграть эту сцену.

Игрок делает бросок Харизмы + Лидерства. Настроение толпы, ее готовность выслушать то, что собирается сказать оратор, и расположенность к метанию гнилых овощей,

определяет сложность броска (обычно она равняется 7). Если оратор обладает определенной репутацией, то это так же может оказать влияние на предполагаемую сложность. Количество успехов определяет то, насколько сильное впечатление оратор производит на толпу (смотрите соответствующую таблицу). У игрока есть всего одна возможность произвести бросок. В случае неудачи толпа игнорирует его слова. Провал указывает на то, что персонажа освистывают (или даже пытаются линчевать).

Успехи	Реакция толпы
1	Толпа слушает, но не слишком-то довольна.
2	Персонаж убеждает толпу в чем-то.
3	Внимание толпы завоевано.
4	Толпа просто заворожена.
5	Толпа оказывается в руках у персонажа.

Если речь жизненно важна для истории, то игрок может сделать несколько бросков. Если вы хотите потратить на это некоторое время, то вы можете заявить продолжительное действие, перемежая броски отыгрышем. Персонаж может потратить на речь столько оборотов, сколько он пожелает, но после каждого оборота, следующего за третьим, сложность бросков увеличивается на один пункт. Для того, чтобы полностью завоевать симпатию толпы, игроку может понадобиться набрать больше пяти успехов.

Выступление

Эта система используется в том случае, если персонаж принимает участие в том или ином выступлении, независимо от того, является ли это демонстрацией его музыкальных или актерских способностей, или же участием в комедийной постановке или акте повествования. Данное выступление может разворачиваться на сцене театра или же ночного клуба, и быть как формальным, так и неформальным.

Игрок делает бросок Атрибута + Экспрессии (или Хитрости, Этикета или другой Черты, связанной с демонстрацией своего творческого таланта). Сложность зависит от того, насколько восприимчивой к этой демонстрации является публика, что, в свою очередь, зависит, от решения Рассказчика. Неудачный бросок указывает на тусклое и быстро забывающееся выступление. Провал свидетельствует об исключительно неудачном действе, которое, вполне возможно, может даже оказаться незавершенным – к примеру, танцор может споткнуться на ровном месте, а музыкант – сломать свой инструмент.

Количество успехов определяет, насколько тронутой оказывается публика.

Успехи	Выступление	Реакция
1	Посредственное	Вежливые аплодисменты
2	Среднее	Одобрение
3	Хорошее	Неподдельное удовлетворение
4	Очень хорошее	Бурные аплодисменты
5	Выдающееся	Экстаз
6	Потрясающее	Непредвиденная сенсация
7	Невообразимое	Чудо, гениальное выступление

Соблазнения

Соблазнения являются очень обманчивыми; соблазнитель воздействует на свою жертву на протяжении нескольких стадий, начиная первым впечатлением и заканчивая интимной близостью. Не все соблазнения ограничиваются сексуальным планом – в конце концов, они могут варьироваться от внесения интеллектуального разброда и до предательства неких убеждений. Тем не менее, независимо от цели, соблазнитель использует ложь и коварство для того, чтобы добиться определенной близости со своей жертвой, которая, в боль-

шинстве случаев, принимает слова соблазнителя за чистую монету.

Процесс соблазнения разбит на несколько стадий, и, если соблазнителю не удается добиться успеха на каждой из них, то все его старания оказываются тщетными. Использование данной системы подразумевает то, что соблазнитель, на самом деле, лжет своей жертве; если его эмоции и мотивы являются истинными, то вам следует забыть о каких-либо системах и просто отыгрывать это. Даже если вы все же используете описанную систему, то, ни в коем случае, не забывайте об отыгрыше – в конце концов, это действительно весело и, кроме того, может немалым образом повлиять на последующие отношения соблазнителя и жертвы.

Некоторые персонажи, в зависимости от их Наследий, могут восстанавливать Волю путем успешных соблазнений. Это умение ценится очень высоко среди представителей Теневого Двора, которые применяют его для развращения других Китэйнов. Благо, вне зависимости от окончательной цели, соблазнитель так или иначе получит что-то ценное от своей жертвы, если, конечно же, все пройдет именно так, как он запланировал...

Ниже приведены стадии, которые придется преодолеть соблазнителю для того, чтобы успешно реализовать запланированное соблазнение. На каждой из этих стадий ему понадобится производить соответствующий бросок.

Первое впечатление: Игрок делает бросок Внешности + Хитрости (хотя, в данном случае, вполне может использоваться иная комбинация, примером которой может послужить Манипулирование + Хитрость, Экспрессия, Знание и т.д.). Сложность равняется Сообразительности объекта воздействия + 3, хотя она может изменяться в лучшую или худшую сторону в зависимости от отыгрыша. Каждый успех после первого прибавляет дополнительный кубик к броску на следующей стадии.

Обмен любезностями: Игрок делает бросок Сообразительности + Хитрости (сложность равняется Интеллекту объекта воздействия + 3). Рассказчик может предоставлять как положительные, так и отрицательные модификаторы за отыгрыш. Каждый успех после первого прибавляет дополнительный кубик к броску на следующей стадии.

Беседа: Игрок делает бросок Харизмы + Эмпатии (сложность равняется Восприятию объекта воздействия + 3). И, вновь, Рассказчик не должен забывать о влиянии отыгрыша на конечный результат.

Интимная близость: С этого момента пара переходит в область таких отношений, которые не стоит пытаться подстроить под какую-либо систему. Если соблазнитель пытается в той или иной степени повлиять на свою жертву – изменить ее убеждения, подбить на предательство, заставить совершить что-то очень нехорошее или раскрыть некую тайну – то набранные им успехи определяют то, насколько успешными оказываются эти попытки.

Ментальные

Ментальные задачи часто совпадают по времени с периодами “бездействия”, которые отыгрываются самим Рассказчиком и одним из его игроков. Посоветуйте игрокам как можно подробнее описывать действия их персонажей, независимо от того, идет ли речь об эшу-ученом, который исследует закрытые части университетской библиотеки, или же боггане-бармене, который пытается истолковать сны одного из своих посетителей.

Толкование снов

Многие Китэйны верят в то, что их сны, на самом деле, представляют немалую важность. К сожалению, предоставляемая ими информация часто сокрыта за пологом мистического символизма и смутных намеков. В результате этого, подменышу очень сложно истолковать свои сновидения.

Для начала Рассказчик должен обрисовать персонажу общую структуру его сна, возможно даже отыгрывав данный процесс вместе с игроком. Это должно быть непременно связано с мифологическими символами и зловещими знаками, которые, так или иначе, соотносятся с персонажем. После этого, персонаж может попытаться истолковать свой сон, сделав бросок Восприятия + Загадок (сложность 7). За каждый выброшенный успех, Рассказчик может указать игроку на одну его неверную догадку. Другие персонажи могут попытаться истолковать тот же самый сон, но сложность этого будет более высокой (окончательное ее значение зависит от того, насколько хорошо они знают сновидца).

Исследование

Информация всегда представляла немалую важность как для людей, так и для Китэйнов. Во многих историях, исследование является единственным способом, посредством которого главному герою удается обнаружить какие-то улики, рассказы или слухи, без которых ему не удалось бы продвинуться дальше. Детектив-слуаг может провести сразу несколько исследований, связанных с библиотекой, баром, редакцией газеты и компьютерным архивом, с целью получения необходимой ему информации. Общее исследование является прекрасной возможностью для персонажей с высоким Интеллектом, которые могут показать себя во всей красе, тогда как узкие переулки или бальные залы предоставляют практически неограниченные возможности тем героям, которые хорошо разбираются в придворном этикете или законах улиц.

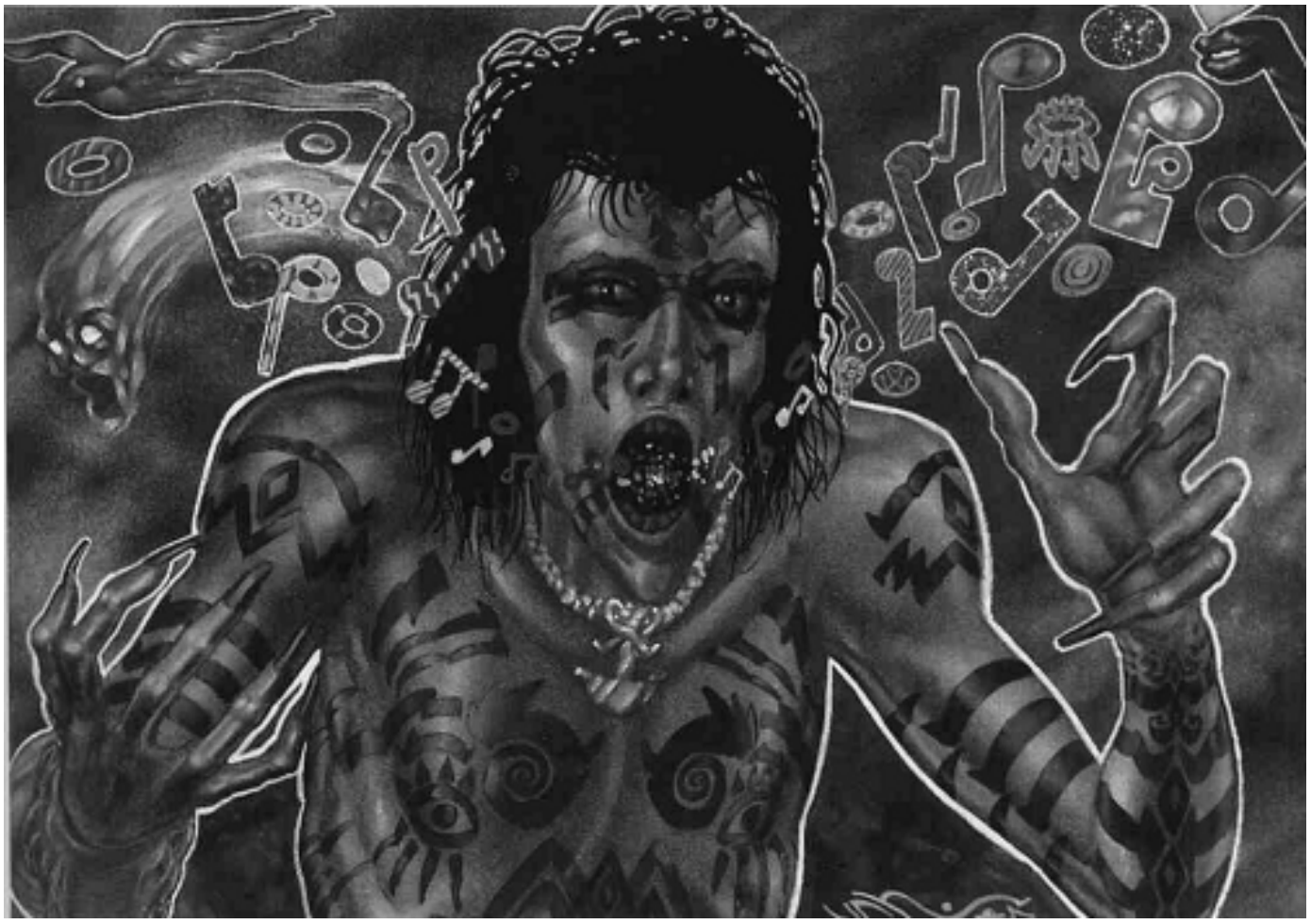
В случае с общими исследованиями, игрок делает бросок Интеллекта + Исследования (или же соответствующего Познания, подобного Компьютерам или Расследованию, которые вступают в действие после того, как персонажам удается обнаружить подходящее место для исследований). Уличное или социальное исследование обычно проходит в соответствующих местах – барах, тюрьмах, костюмированных балах и социальных акциях. Персонаж собирает нужную ему информацию путем опрашивания людей, которые могут знать необходимые ему ответы, хотя, при этом, ему всегда нужно помнить о том, что, предварительно, ему придется подобрать правильные вопросы. Хотя подобные исследования могут включать Социальное взаимодействие (смотрите раздел “Соблазнение”), персонаж в основном использует свою сообразительность, а не внешность. При наличии некоторой удачи, ему удастся получить все необходимую информацию, путем использования Интеллекта + Знания Улиц, Этикета, Расследования или Хитрости.

Сложность броска Исследования обычно зависит от доступности информации:

Сложность	**Доступность информации**
2	Общедоступная
4	Широко известная
6	Доступная
8	Труднодоступная
10	Засекреченная

Количество выброшенных успехов определяет то, сколько всего удается узнать персонажу. Один успех может означать, что ему удалось ознакомиться лишь с самыми очевидными фактами, тогда как пять успехов могут указывать на то, что ему удалось узнать целую (и, возможно, даже отчасти правдивую) историю. В зависимости от того, что именно ищет персонаж, ему может понадобиться от 10 до 20 успехов для того, чтобы обнаружить все доступные данные.

Игрок может решить, что после достижения частичного успеха его персонаж захочет продолжить свои исследования. Тем не менее, подобные попытки будут занимать больше времени, чем начальные поиски ответов. Базовые исследования обычно занимают около часа – именно они представляют собой первый бросок. Более углубленный анализ (отвечающий за второй бросок) занимает целый день. Если



игрок хочет сделать третий бросок, то дальнейшие исследования займут целую неделю; для реализации четвертого броска потребуется месяц, а пятый бросок будет, в лучшем случае, соответствовать целому году поисков. В конце концов, вы всегда можете воспользоваться помощью вашего воображения. В действительности, существует немало исследовательских проектов, которые продолжаются годами, а то и десятилетиями.

Поиск

Эта система позволяет персонажу проводить поиск чего-то в замкнутой области, подобной обычной комнате. Игрок должен сделать бросок Восприятия + Расследования; сложность которого зависит от того, насколько хорошо спрятан предмет (обычно она варьируется от 7 до 10). Каждый успех указывает на то, что персонажу удалось что-то найти. Иногда для успешного обнаружения хорошо спрятанного предмета требуется набрать определенное количество успехов. Недостаточное их количество может предоставить определенный намек или указание со стороны Рассказчика, которое позволит понять, где следует искать, что, в свою очередь, поспособствует отыгрышу и, в то же время, подбросит игрокам любопытную головоломку. Игроки должны совершать поиски поэтапно, описывая Рассказчику то, куда и как именно они заглядывают. Если поиски персонажей направляются по ложному пути, то им так и не удается обнаружить необходимый предмет. Тем не менее, Рассказчик может предоставить игроку автоматический успех в том случае, если его описание является достаточно подробным.

Выслеживание

Подменыши могут часто выслеживать людей (как, впрочем, и не только людей), следуя по их следам. Игрок делает бросок Восприятия + Выживания (или Расследования, если это происходит в городе – в конце концов, следы

на тротуарах и дорогах остаются достаточно редко, но это не мешает людям оставлять повсюду отпечатки своих пальцев). Сложность основывается на погодных условиях, особенностях ландшафта и давности следов, но, обычно, она равняется 8. Каждый успех, помимо первого, уменьшает сложность следующего броска на один пункт.

Персонажу необходимо добиваться успеха на протяжении определенного числа оборотов; их точное количество зависит от продолжительности следа, что, в свою очередь, определяется Рассказчиком. Каждый оборот в ходе выслеживания приблизительно приравнивается к пяти минутам. Если игрок терпит неудачу, то он может попытаться вновь напасть на след; в этот раз, впрочем, сложность броска увеличивается на один пункт. Как только она превышает 10, персонаж полностью теряет след. После этого ему вновь придется начинать с начала.

Сражение

Существует три базовых разновидности сражения: перестрелка, ближний бой и драка. Каждая из них использует одну и ту же базовую систему, хотя при этом они могут обладать незначительными отличиями.

• **Перестрелка** представляет собой такую разновидность вооруженного противостояния, в ходе которого используется стрелковое оружие, начиная арбалетами и заканчивая обрезами. Противники обычно должны видеть друг друга для того, чтобы принять участие в перестрелке.

• **Ближний бой** включает в себя все разновидности сражений, которые происходят с применением ручного оружия, начиная разбитыми бутылками и заканчивая химерическими клинками. Для того, чтобы принимать участие в ближнем бою, противники должны находиться на расстоянии одного-двух ярдов друг от друга.

• **Драка** подразумевает под собой противостояние, в ходе которого противники сражаются друг с другом голыми руками, не применяя при этом какого-либо оружия. Для этого они должны находиться на расстоянии касания.

Этап первый: Инициатива

Данный этап служит для организации оборота. Игроки заявляют действия их персонажей – прыжок за стену, предупреждающий оклик, удар кувалдой и все что угодно. Если быть более точным, то каждый игрок должен описать, что именно и с чем делает его персонаж, сделав это настолько подробно, насколько потребует Рассказчик.

После этого игроки делают броски Инициативы, используя комбинацию Сообразительности + Бдительность (сложность 4). Каждый персонаж действует по мере прибавления успехов – герой, набравший наименьшее количество успехов, действует первым. Для упрощения процесса Рассказчик может производить проверку Инициативы всего лишь раз за всю боевую сцену, используя полученный порядок в течении всего сражения. Те персонажи, которые проваливают броски, действуют последними – что-то ужасное происходит с ним в начале поединка, результатом чего становится значительное замедление их действий – хотя, невзирая на это, они все же могут сражаться.

Игроки должны заявить действия своих персонажей до того, как они перейдут к стадии Атаки. Игрок, разделяющий общее количество своих кубиков (к примеру в том случае, если его персонаж собирается и уклоняться, и атаковать) должен так же объявить, сколько кубиков он передает каждому из запланированных действий. Единственным действием, которое персонаж может совершить не на своем ходу, является уклонение, которое он может произвести в любой момент оборота (во всяком случае до тех пор, пока у него еще остаются кубики). Именно поэтому приберечь один или два кубика на черный день – это далеко не самая худшая идея.

Кроме того, в ходе ближнего боя, Рассказчик может предоставить самую высокую

инициативу тем персонажам, оружие которых обладает наибольшим радиусом действия. Это вызвано тем, что размер и форма оружия ближнего боя очень сильно влияют на его практическое применение в различных ситуациях. Впрочем, стоит отметить, что человек, вооруженный копьем, вряд ли сможет выиграть инициативу у человека с ножом в том случае, если они сражаются в зарослях густого кустарника. Не забывайте о здравом смысле.

Этап второй: Атака

Данная стадия является основой боевого оборота. Именно на этой стадии определяется успешность действий атакующих, как, впрочем, и тот урон, который они наносят своим противникам.

Бросок: Существует три различных разновидности бросков атаки; то, какой из них используется в той или иной ситуации, определяется оружием, которое использует персонаж.

• В случае со стрелковым оружием, сделайте бросок Ловкости + Огнестрельного Оружия или Ловкости + Стрельбы из Лука.

• В случае с ближним боем (с применением оружия), сделайте бросок Ловкости + Фехтования.

• В случае с ближним боем (без применения оружия), сделайте бросок Ловкости + Драки.

Оружие или атака определяют базовую сложность броска, который должен произвести атакующий персонаж. Количество доступных кубиков может изменятся в зависимости от скорострельности оружия или же наличия оптического прицела.

В том случае, если игроку не удается набрать ни одного успеха, то атака его персонажа оказывается безуспешной и ему не удается нанести какого-либо урона. В том случае, если игрок проваливает бросок, то атака его персонажа терпит неудачу и, вдобавок к этому, с ним происходит что-то очень неприятное.

Уклонение

Всякий раз, когда персонаж подвергается атаке, он может попытаться уклониться.

Фактически, игрок может в любой момент объявить, что его персонаж использует действие (или какую-то его часть, разделяя при этом общее количество кубиков) для того, чтобы уклониться, просто крикнув "Уклоняюсь!" перед тем, как его противник сделает бросок атаки. Уклонение может быть невозможным в некоторых случаях, примером которых может быть отсутствие необходимого пространства или же исключительно внезапное нападение. Требуемый бросок представляет собой Ловкость + Уклонение; каждый успех отнимает один успех от броска атаки противника.

• Сложность броска уклонения в ближнем бою равняется 6, +1 за каждого противника после первого.

• В случае с перестрелками, сложность зависит от наличия в непосредственной близости подходящего укрытия. Каждый успех отнимает один успех от общего числа успехов противника. Персонаж даже может отнимать успехи у различных противников, хотя, в данном случае, ему придется разделить общее количество успехов, выброшенное им на броске Уклонения. После подобной попытки, персонаж обычно отступает за какое-либо укрытие или, как минимум, прижимается к земле (в том случае, если укрытия ему так и не удалось найти).

Сложность	Условия
2	Сделав полшага назад, персонаж окажется полностью скрытым.
4	Полное укрытие на расстоянии прыжка (один ярд).
6	Полное укрытие на расстоянии пробежки (три ярда).
7	Частичное укрытие на расстоянии пробежки (три ярда).
8	Голая поверхность без какого-либо укрытия (персонаж просто прижимается к земле).

Этап третий: Разрешение

На этой стадии игроки определяют урон, нанесенный их атаками, а Рассказчик описывает, что происходит в результате этого. Данный этап представляет собой смесь игры и истории; хотя кубики никогда не лгут, именно Рассказчик определяет, что даровала игрокам фортуна.

Урон: Каждая разновидность вооружения или атаки позволяет атакующему персонажу сделать бросок определенного количества кубиков урона (сложность 6). Каждый успех снимает один Уровень Здоровья. Кроме того, каждый успех, выброшенный на броске атаки огнестрельным оружием (и сохранившийся после всех попыток уклониться) добавляет один кубик к броску урона. Это не относится к успехам, выброшенным при атаках, относящихся к разновидностям ближнего боя.

Поглощение: Персонаж может сделать бросок для того, чтобы определить, сколько урона ему удалось "поглотить" в силу своей природной выносливости. Для этого он делает бросок Выносливости (сложность 6); каждый успех уменьшает предполагаемый урон на один пункт.

Исключение: Броски поглощения и урона в рамках Подменышей: Грезы никогда не могут быть провалены.

Модификаторы

Существует значительное количество факторов, которые воздействуют на успешность той или иной атаки. Опытные бойцы стараются найти себе укрытие сразу же после того, как над их головами начинают свистеть пули и стрелы. Они так же считают, что коллективное нападение на одного противника является весьма успешным ходом. Приведенные ниже модификаторы отражают многие переменные, которые так или иначе воздействуют на ход сражения (смотрите так же таблицу на странице 250).

Общие модификаторы

• **Изменение действий:** Если игрок изменяет заявленные им действия уже после того,

как начался новый оборот, сложность нового действия увеличивается на один пункт. Считается, что Рассказчик может позволить игроку изменить заявленные им действия только в том случае, если его персонаж просто физически не может выполнить запланированное действие. “Да, я знаю, что мой персонаж собирался запрыгнуть на мотоцикл, но это было до того, как та красная шапка сожрала его!”

• **Неподвижность:** Если персонаж не может двигаться (к примеру, его кто-то надежно удерживает), но, при этом, он продолжает бороться, то сложность бросков атаки, направленных против него, уменьшается на два пункта. Тем не менее, если он полностью обездвижен (к примеру, связан), то для попадания по нему не требуется проводить никаких бросков и атака проходит автоматически.

Модификаторы стрельбы

• **Дальность:** Подобраться поближе к своему противнику является очень неплохой идеей в том случае, если персонаж не боится получить несколько выстрелов в ответ. Дальность стрельбы, указанная в Таблице Огнестрельного Оружия и Таблице Метательного Оружия, представляет собой среднюю дальность стрельбы той или иной разновидности вооружения. Персонаж не получает каких-либо модификаторов в том случае, если он стреляет по кому-то с этого расстояния. Удвоенная средняя дальность представляет собой максимальное расстояние, на котором можно вести огонь. Сложность всех выстрелов в этом случае увеличивается на один пункт. С другой стороны, все выстрелы, которые производятся по объекту, находящемуся на расстоянии ярда от стреляющего, считаются выстрелами в упор; их базовая сложность равняется 4.

• **Укрытие:** Разумные персонажи используют укрытие для защиты от вражеского огня. Укрытие увеличивает сложность попадания, причем последняя зависит от того, насколько заметным остается персонаж. Хотя укрытие предоставляет определенную защиту, оно так же может усложнить ответный огонь, а в некоторых ситуациях вообще сделать его невозможным. Выглядывание из-за угла для того, чтобы произвести выстрел, может повысить его сложность на один пункт, тогда как наблюдение за перестрелкой через трещины в изрядно обветшалой стене вряд ли вообще предоставит персонажу какую-либо возможность вести огонь.

Укрытие	Сложность
Распластавшись на земле	+1
За деревом	+2
За стеной	+3
Видна только голова	+4

• **Движение:** Стрельба по движущейся мишени увеличивает сложность на один пункт (или даже больше), как, впрочем, и стрельба в том случае, если стрелок передвигается на скорости, превышающей скорость обычной ходьбы (примером этого может послужить стрельба из окна движущейся машины).

• **Прицеливание:** Персонаж может прибавить значение своего Восприятия к броску Ловкости + Огнестрельного Оружия в том случае, если он потратит определенное время на прицеливание. Тем не менее, за каждый дополнительный кубик, персонажу придется потратить один оборот на прицеливание, и, на протяжении этого времени, персонаж не может совершать никаких дополнительных действий – в конце концов, прицеливание занимает немало времени и терпения. Кроме того, скорость цели не может превышать скорость обычной ходьбы. Прицеливание с помощью дробовика или автомата не является возможным.

Если у предмета вооружения есть оптический прицел, то персонаж может прибавить два кубика к своему броску, не считая тех, которые предоставляются ему за счет Восприятия. Бонус оптического прицела может использоваться всего лишь раз за выстрел – в результате этого, после получения трех начальных кубиков в течении первого оборота (двух за оптический прицел и одного за Восприятие), персонаж должен продолжать целиться так же, как описано выше.

• **Нацеливание:** Попытка попасть в определенную часть тела (руку с оружием или сердце) увеличивает сложность выстрела на два пункта, но, в том случае, если подменышу удается попасть в незащищенное броней место, жертва не получает преимущества, связанного с поглощением урона за счет брони.

• **Множественные выстрелы:** Если персонаж хочет совершить в течении одного оборота больше одного выстрела, то он должен распределить общее число своих кубиков между двумя или более действиями. Кроме того, стоит отметить, что за каждый дополнительный выстрел после первого сложность действия увеличивается на один пункт и так до максимальной сложности, равняющейся 10. Персонаж может совершить столько выстрелов, сколько позволяет ему скорострельность его оружия.

Отрицательные модификаторы за множественные выстрелы являются кумулятивными. Таким образом, персонаж прибавляет два пункта к сложности третьего выстрела, и три пункта к сложности четвертого. В большинстве случаев, хаотичная стрельба одиночными во все стороны не слишком-то хорошо отражается на точности; в конце концов, стрелок никогда не должен забывать об отдаче. В соответствии с этими правилами персонаж может выпустить две или три коротких очереди в течении одного оборота.

• **Автоматический режим:** Автоматический режим представляет собой наиболее смертоносный режим стрельбы при котором стрелок в кратчайшие сроки расходует всю обойму. Тем не менее, само оружие при этом в чем-то уподобляется норовистой лошади, которую крайне сложно контролировать, и еще сложнее направлять в нужное место.

Персонаж получает 10 дополнительных кубиков на атаку, тем самым увеличивая вероятность попадания и нанесения урона. Тем не менее, сложность броска увеличивается на два пункта в результате сильной отдачи.

Автоматический огонь может вестись только в том случае, если стрелок израсходовал

меньше половины обоймы. Всякий раз, когда персонаж использует автоматический режим, он расходует целую обойму. Для того, чтобы перезарядить оружие, требуется полное действие и соответствующая концентрация персонажа (выражающаяся так же в задействовании всех доступных кубиков). Персонаж может вести огонь в автоматическом режиме только раз в раунд (после чего ему придется перезарядить оружие для того, чтобы вновь сделать это).

• **Короткие очереди:** Полуавтоматический режим является чем-то средним между автоматическим режимом и стрельбой одиночными, и, соответственно, обладает как положительными, так и отрицательными сторонами обоих вариантов стрельбы. Короткая очередь дает стрелку три дополнительных кубика на бросок атаки. Тем не менее, в результате отдачи сложность стрельбы увеличивается на один пункт.

• **Длинные очереди:** При использовании автоматического режима, стрелок может открыть огонь по всей области вместо того, чтобы сконцентрировать его на одном противнике. При использовании длинных очередей, персонаж получает дополнительные 10 кубиков, предоставляемые автоматическим режимом, но, при этом, базовая сложность стрельбы равняется 5, увеличиваясь на один пункт за каждый ярд пространства, которое захватывает очередь (и все это без учета других модификаторов).

Игрок поровну разделяет все успехи, полученные в результате броска атаки, между теми целями, которые оказались в области стрельбы. Тем не менее, если под огнем оказывается всего один противник, то на него воздействует только половина успехов. Судьбу оставшихся успехов может определить сам игрок. В том случае, если число выброшенных стрелком успехов оказывается меньше числа предполагаемых целей, то игрок может распределить всего по одному успеху на каждую из тех целей, которые оказываются затронуты огнем. Следует отметить, что этот режим стрельбы полностью опустошает обойму.

Сложность бросков уклонения от длинных очередей увеличивается на два пункта.

Модификаторы ближнего боя

• **Бросок:** Персонаж может попытаться ринуться вперед, врезавшись всем своим весом в противника с целью нанесения ему максимального вреда. Вполне возможно, что атакующий нанесет немалый вред и себе, так как человеческое тело не слишком хорошо приспособлено для подобного аналога кегельбана. Персонажу понадобится три успеха для того, чтобы вывести из равновесия своего противника, но, в том случае, если он выбросит меньше успехов, то он сам потеряет один Уровень Здоровья за каждый недостающий успех (т.е., если выброшен один успех, то персонаж потеряет два Уровня Здоровья. Прим. Авваллаха).

Если атака оказывается успешной, то противник теряет равновесие и сложность всех его бросков в течении оставшейся части оборота увеличивается на два пункта. Кроме того, если потерявшему равновесие персонажу не удается сделать успешный бросок Ловкости + Атлетики (сложность равняется количеству успехов атакующего +3), то он падает на землю. Базовый урон, наносимый атакующим, равняется его Силе; каждый успех, выброшенный на броске атаке после необходимого минимума, добавляет еще один пункт урона. Если атакующему не удается выбросить хотя бы трех успехов, тот этот прием терпит неудачу; персонаж падает на землю и автоматически теряет все остававшиеся у него кубики действий.

• **Атаки сбоку и сзади:** Сложность атаки сбоку уменьшается на один пункт, тогда как сложность атаки сзади уменьшается сразу на два пункта.

• **Захват:** Персонаж может попытаться взять в захват своего противника, тем самым обездвижив его, а затем сокрушить его в своих руках. В том случае, если персонажу удастся выбросить несколько успехов, число которых,

в конечном счете, будет превышать Силу его противника, то он успешно проводит захват. После этого, со следующего раунда он может начинать наносить противнику урон. Любой персонаж, против которого применяется данный прием, теряет все доступные ему атаки на протяжении текущего оборота. В том случае, если атакующий персонаж терпит неудачу (т.е. делает неудачный бросок Ловкости + Драки), он падает с ног и должен потратить действие для того, чтобы подняться вновь.

Для того, чтобы продолжать поддержание захвата на протяжении каждого оборота после первого, противники должны делать противоположные броски Силы + Драки. Тому из них, кто набирает больше успехов, удается обездвижить противника. Если оба персонажа набирают равное количество успехов, то ни одному из них в этом обороте не удается взять верх.

• **Ломание суставов:** Излюбленный прием Неблагих Китэйнов и многих красных шапок требует всего лишь незначительных представлений о том, как не нужно сгибать руки и ноги. В том случае, если жертва теряет хотя бы один Уровень Здоровья вследствие применения данного приема, одна из ее конечностей оказывается сломанной и остается бесполезной до тех пор, пока ей не будет оказана соответствующая медицинская помощь. Для применения данного приема персонажу понадобится Драка 4 и Сила 2. (Конечно же, следует помнить, что ломание суставов не оказывает практически никакого воздействия на слуагов!)

Бросок: Ловкость + Драка	**Сложность:** 8
Урон: Сила + 2	**Действия:** 1

• **Множественные противники:** Если персонаж сражается с множественными противниками, то сложность его бросков атаки и уклонения увеличивается на один пункт за каждого противника (до максимума 10).

• **Сворачивание Шеи:** Указания — Беретесь за голову вашего противника и быстро поворачиваете ее. Если этот жестокий прием оказывается успешным, то жертва может прибавить свою Силу к броску Выносливости, производящемуся с целью поглощения урона. Если противнику не удается поглотить все Уровни Здоровья, то его шея сломана. В большинстве случаев это приводит к смерти, хотя, в некоторых из них, все может ограничиться параличом всего тела (Обездвижен). Несчастным Китэйнам, которые становятся жертвой этого приема, потребуется очень высококачественная медицинская помощь и посещение фригольда для того, чтобы оправиться. Для выполнения данного приема персонажу требуется как минимум Драка 5 и Сила 2.

Бросок: Ловкость + Драка	**Сложность:** 9
Урон: Сила + 3	**Действия:** 1

• **Парирование:** Как и в случае с уклонением, персонаж может парировать удары до тех пор, пока у него остаются свободные кубики и он обладает подходящим оружием. На худой конец, это может быть любой предмет вооружения, длина которого превышает длину ножа. Каждый успех на броске Ловкости + Фехтования отнимает один из успехов, выброшенных на броске атаки противника.

Провал броска парирования обычно приводит к тому, что оружие персонажа оказывается выбитым у него из рук.

Бросок: Ловкость + Фехтование	**Сложность:** 6
Урон: Нет	**Действия:** Особые (как в случае с Уклонением)

• **Контратака:** Подменыш может предпринять стремительную контратаку, успешно парировав удар противника. Он не может предпринимать каких-либо иных действий после парирования; в том случае, если персонаж, к примеру, вынужден уклоняться от атаки другого противника, он не сможет провести контратаку. Тем не менее, если персонаж решает контратаковать в следующем обороте, то он получает два дополнительных кубика инициативы.

Бросок: Ловкость + Фехтование	**Сложность:** 6
Урон: В зависимости от оружия	**Действия:** 1

• **Парирование щитом:** Базовая защита щита (смотрите ниже) всегда отражается на сложности броска атаки противника, который атакует его владельца. Это предполагает то, что защитник принимает удары своего врага на щит. В том случае, если персонаж оказывается в отчаянии и хочет спрятаться за щитом, он может воспользоваться данным приемом. В отличие от обычного парирования (смотрите выше), парирование щитом считается действием, которое должно объявляться в начале действия. Каждый успех на броске Ловкости + Фехтования персонажа отнимает один успех от общего количества успехов на броске атаки противника.

Проваленный бросок парирования щитом обычно означает, что щит подменыша или разбит, или же выбит у него из рук.

Бросок: Ловкость + Фехтование **Сложность:** 6
Урон: Нет **Действия:** 1

• **Подсечки:** Подсечки представляют собой попытки сбить в бою противника с ног, путем подсекания его нижних конечностей. В результате успешной реализации данного приема противник падает с ног – и, помимо всего прочего, персонажу при этом не приходиться чрезмерно сближаться с ним. Подсечки могут выполняться с помощью посохов, копий и других разновидностей древкового оружия.

Бросок: Ловкость + Фехтование **Сложность:** В зависимости от оружия +1
Урон: Особый **Действия:** 1

• **Подрезание сухожилий:** Умелые, пускай даже и не слишком благородные воители, могут попытаться подрезать сухожилия на руках и ногах своих противников. Для этого требуется Фехтование 4, Ловкость 2 и режущий предмет вооружения. Если жертва теряет два или более Уровней Здоровья, то ее сухожилия оказываются подрезаны. В первом случае персонаж теряет возможность совершать какие-либо действия руками, тогда как успешно подрезанные сухожилия на ногах могут сделать его калекой, если, конечно же, он не получит высококлассную медицинскую помощь или не воспользуется магией. Большинство аристократов считает подобные приемы исключительно подлыми и недостойными.

Бросок: Ловкость + Фехтование **Сложность:** 9
Урон: В зависимости от оружия **Действия:** 1

Бой с двумя оружиями

Опытные воители-подменыши могут овладеть Флорентийским стилем фехтования, ни-то кенуджитсу или уличной школой драки на ножах. Однако, один лишь факт того, что персонаж может удерживать по одному предмету вооружения в каждой руке, еще не свидетельствует о том, что он может использовать их должным образом. Персонажам требуется как минимум пять кубиков в связке Ловкость + Фехтование для того, чтобы получить хоть какое-то преимущество от применения двух предметов вооружения. Если у персонажа оказывается меньше кубиков, то следствием этого (по желанию Рассказчика) могут стать провалы, результирующиеся в нанесении ран самому себе.

Персонажи, которым хватает умения (и кубиков) для того, чтобы использовать два оружия, обладают сразу несколькими возможностями. Прежде всего, персонаж может провести атаку сразу двумя предметами вооружения, или же использовать одно из них для защиты, а другое – для атаки. Если персонаж проводит атаку сразу двумя предметами вооружения, то ему приходится разделить общее количество кубиков, но, при этом, он получает один дополнительный кубик. В том случае, если он предпочитает использовать один из них для защиты, то данный предмет вооружения выступает в качестве щита, прибавляя единицу к сложности броска атаки противника.

Оглушение

Существует оружие, предназначенное для того, чтобы оглушать противника, не причиняя

ему при этом значительного вреда. Обычно оно представляет собой прочные кожаные мешки, наполненные свинцовыми шариками, хотя, на самом деле, для этого подойдет любой достаточно прочный предмет незначительных размеров – дубина, подсвечник или же рукоять меча. Для успешного оглушения необходимо, чтобы персонаж нанес своей жертве сильный удар по голове и, потому, оглушение обычно происходит неожиданно. В подобных случаях производится бросок Ловкости + Фехтования или же Ловкости + Знания Улиц (сложность 7). Если персонаж выбрасывает количество успехов, равное Выносливости его жертвы, то ей приходится сделать бросок Выносливости (сложность 8) для того, чтобы остаться в сознании. В противном случае, жертва удара теряет сознание. Когда она приходит в себя, то, в большинстве случаев, ее Уровни Здоровья опускаются до уровня Синяки. Оглушение не наносит персонажу дополнительного урона в том случае, если он уже был ранен.

Вооружение

Подменыши используют сотни разновидностей оружия для того, чтобы атаковать своих врагов или защищать себя. Они предпочитают использовать анахроничное оружие, подобное мечам и лукам, но, в случае необходимости, могут воспользоваться и дробовиком.

Огнестрельное оружие

Подменыши были бы глупцами в том случае, если бы игнорировали возможности огнестрельного оружия. Его применение стало весьма распространенным среди простолюдинов, что связано не только с большей адаптированностью их к современному миру, но и тем, что именно оно позволяет хоть как-то уравнять шансы в случае столкновения с Воинством Пендрагона!

Оружие ближнего боя

Подменыши испытывают особую любовь к средневековому вооружению и большинство все еще по возможности сражается мечами и булавами. Так как многие подменыши владеют химерическим оружием, они могут беспрепятственно (или практически беспрепятственно) носить его в общественных местах, хотя местная аристократия, зачастую, осуждает открытое ношение оружия.

Стрелковое оружие

Категория стрелкового оружия представляет собой не слишком технологичные предметы действующего на расстоянии вооружения, которое включает метательное оружие и луки. Многие подменыши достаточно часто используют эти разновидности оружия. Они до сих пор занимают одно из ключевых мест на различных турнирах и соревнованиях. Представители Неблагих организаций, подобных Обезьяньей Лапе, обычно отдают предпочтение именно этим предметам вооружения, используя их для уничтожения своих противников на расстоянии не в пример чаще, чем снайперские винтовки.

Метательное оружие: Сложность бросков определяется путем деления расстояния в ярдах на значение силы Подменыша. Таким образом, если пак хочет метнуть картофелину в красную шапку, которая находится в 16 ярдах от него, то сложность данного броска будет равняться 16/3 (Сила пака равняется трем) или же шестерке (в подобных случаях конечный результат всегда округляется вверх).

Если оружие создано специально для метания, прибавьте один пункт (или более) к значению Силы персонажа в целях определения сложности. Если же предмет не предназначен для того, чтобы его метали (примером чего может послужить обычный пирог), то вам следует отнять один пункт (или более) от значения Силы персонажа в целях определения сложности. Таким образом, в такой же ситуации сложность попадания по красной шапке дротиком для игры в дартс будет равняться 4, а пирогом с лаймом – 8.

Все броски попадания производятся по схеме Ловкость + Атлетика, тогда как максимальная дальность полета для большинства предметов равняется Силе x 10 ярдов. Плохо обтекаемые и очень легкие предметы обладают меньшей дальностью полета. В конце концов, вы ведь бросаете бейсбольный мяч гораздо дальше, чем носовой платок! Используйте здравый смысл.

Луки: Для того, чтобы использовать луки, требуется два различных действия. Персонаж накладывает стрелу на тетиву лука первым действием, а затем натягивает и стреляет. Успехи, выброшенные на броске Ловкости + Стрельбы из Лука, могут прибавляться к урону по желанию Рассказчика.

Арбалеты: Стрельба из арбалета занимает как минимум три оборота: один для того, чтобы натянуть тетиву, один – чтобы приготовить болт, и еще один – чтобы выстрелить. Тетиву тяжелого арбалета, вдобавок к этому, необходимо еще и закрепить, в силу чего для его использования требуется дополнительный оборот. Успехи, полученные при броске Ловкости + Стрельбы из Лука, могут с разрешения Рассказчика прибавляться к урону. В силу схожести арбалета и огнестрельного оружия в плане прицеливания, Рассказчик может так же разрешить игроку сделать бросок Ловкости + Огнестрельного оружия (сложность 7) вместо обычного броска Стрельбы из Лука.

Сражение верхом

Ши в гораздо большей степени, чем все остальные подменыши, восприимчивы к азарту и опасности сражения верхом. Один лишь взгляд на рыцаря-Ши в полных доспехах, который восседает на летящем вперед боевом скакуне, украшенном цветами его семьи и Дома, может вызвать восхищение и благоговейный страх. Тем не менее, лошади, в действительно, представляют собой немалую проблему – настоящие кони являются очень дорогими и требуют очень большого внимания, тогда как химерический скакун может в любой момент исчезнуть в мгновенной вспышке Банальности, если где-то неподалеку окажется случайный

смертный, перед глазами которого предстанет "парящий" в воздухе всадник.

Лошади, как настоящие, так и химерические, несколько отличны от машин. У них есть свой собственный разум и для того, чтобы успешно использовать их в сражении, лошадей необходимо обучить должному повиновению и искусству войны. Лошади не любят перепрыгивать через препятствия или приближаться к источникам громких звуков, не говоря уже о том, чтобы стремглав лететь в бой, и для того, чтобы добиться всего этого, конюшим придется приложить немалые усилия. Очевидным является то, что подобная подготовка займет много часов ежедневной работы. Тем не менее, графы и герцоги из числа Ши все равно стремятся обзаводиться конюшнями, причем как реальными, так и химерическими.

При сражении верхом подменыши должны использовать меньшую из двух возможных комбинаций кубиков в виде Ловкости + Фехтования или Ловкости + Верховой Езды. Кроме того, многие разновидности оружия нельзя использовать в подобных условиях, а провал одного из боевых бросков может стать потенциально смертельным для коня, что, в конечном счете, повлечет за собой смерть и самого всадника.

Какие же преимущества есть у этой разновидности боя? Главным из них является урон. Лошадь, идущая рысью, прибавляет один автоматический успех к броскам урона ее всадника; легкий галоп прибавляет два автоматических успеха и, наконец, обычный галоп прибавляет сразу три автоматических успеха. Оружие, которое наносит урон равный или превышающий его обычный максимум, может сломаться, вырваться из руки всадника или же остаться в теле его противника. В данном случае, игрок делает бросок Силы (сложность 7). В зависимости от ситуации, Рассказчик определяет, что происходит в том случае, если он терпит неудачу. (Умные воители часто используют специальные петли, которые надеваются на руку и гарантируют то, что оружие не упадет на землю). Сабли и скимитары специально приспособлены для сражения верхом; в результате этого сложность броска Силы в их случае уменьшается до 5.

К примеру, сэр Мабельрод из Дома Эйлиль пытается сразить своим копьем крестьянина-нокера. Он попадает в него и начинает рассчитывать урон, равняющийся 4 (Сила) + 3 (копьем) кубикам. Он выбрасывает четыре успеха, но учитывая то, что его конь мчался галопом, он прибавляет еще три успеха, что, в конечном счете, дает ему семь успехов! Копье пронзает крестьянина насквозь – воистину, у Мабельрода сегодня отличный день! Учитывая то, что нанесенный урон в точности соответствует предполагаемому максимуму, сэр Мабельрод делает бросок Силы со сложностью 7. Он выбрасывает 3,5,6 и 1. Рассказчик сообщает ему о том, что его копье сломалось. Проклятье – копье гораздо ценнее крестьянина!

Всадник может использовать только короткие луки и арбалеты, причем следует отметить, что ему вряд ли удастся перезарядить арбалет, не слезая при этом с коня. Огнестрельное оружие, скорее всего, вызовет у лошади панику, если, конечно же, она не будет предварительно подготовлена к этому. Сложность всех метательных атак, проводимых с конской спины, автоматически увеличивается на один пункт. Как и в случае с ближним боем, подменыши должны использовать меньший из двух наборов кубиков, которые представлены Ловкостью + Стрельбой из Лука/Атлетикой или Ловкостью + Верховой Ездой.

Броня

Броня прибавляется к броску поглощения персонажа, призванного помочь ему справиться с наносимым уроном. Данное преимущество уравновешивается тем неприятным фактом, что вес брони зачастую оказывается весьма значительным, что, в свою очередь, ограничивает скорость перемещения персонажа. Кроме того, сложность всех бросков, связанных с Ловкостью, увеличивается в соответствии с отрицательным модификатором, указанным в

таблице Брони для каждой из разновидности защитного снаряжения. Некоторые оружейники из числа Китэйнов, подобные нокерам, способны изготовлять настолько легкие и изящные доспехи, что их использование не влечет за собой какие-либо отрицательные модификаторы Ловкости. Тем не менее, ни одна броня не может быть удобнее обычной одежды; в свете этого, даже самые воинственные подменыши предпочитают использовать доспехи только тогда, когда это необходимо для защиты или же предписывается нормами этикета.

Большинство современных доспехов изготовляются из баллистической ткани. Некоторые образцы современной брони снабжены керамическими или составными пластиковыми пластинами, которые предоставляют дополнительную защиту от пуль, но наличие этих пластин делает защитные костюмы более дорогими и тяжелыми.

Защита, которую предоставляет броня, не является универсальной. Химерический доспех может защитить подменыша только от химерического оружия. Реальная броня может уберечь его от реального оружия. Лишь броня-талисман может уберечь Китэйна от обеих форм урона. Примером этого может быть бронежилет, который, одновременно с этим, является бронзовым нагрудником в Грезе. Тем не менее, подобные разновидности брони, в большинстве своем, являются прерогативой Ши, еще раз подчеркивая их особенное положение, и потому среди представителей всех остальных китов они очень редки и, зачастую, не слишком практичны. Богатые подменыши обычно владеют и современной баллистической броней, и набором химерических доспехов, используя ту форму защиты, которая более соответствует той или иной ситуации.

Анахроничная Броня

Подменыши часто носят химерическую (или реальную) броню, которая напоминает те доспехи, которые использовали средневековые воины. В сути своей, чем тяжелее доспех, тем большую защиту он предоставляет, хотя, в то же время, некоторые предметы защитного снаряжения могут давать отрицательные модификаторы Ловкости. Ниже приведены наиболее распространенные разновидности доспехов, которые используют подменыши:

Легкий доспех: Эта категория включает набивные и кожаные доспехи. Зачастую данные доспехи используют простолюдины. Аристократы обычно используют их для того, чтобы надевать под более тяжелые наборы доспехов. Мягкий кожаный колпак или стеганый капюшон предоставляют минимальную защиту для головы. Стеганка или гамбезон обычно напоминают очень толстый халат. В случае с короткими гамбезонами их владельцу требуется еще и пара набивных штанов, которые будут защищать его ноги..

Составной Доспех: Составной доспех представляет собой не более, чем различные элементы усиленного кожаного доспеха, которые, возможно, одеваются поверх стеганки и скреплены кольчужными кольцами или другими соединителями. Основными его элементами являются нагрудная пластина, наручи и воротник, защищающий шею. Многие неблагородные Китэйны предпочитают именно эту разновидность доспеха, так как она лишний раз подчеркивает их воровское искусство – фактически они сами делают его из ничего. Изрядно помятый шлем или заржавевший кольчужный капюшон могут закрывать голову владельца составного доспеха.

Тяжелый доспех: Обычно только самые верные слуги лорда или же мелкие аристократы используют тяжелые доспехи. Они представляют собой кольчуги или же усиленные кусками кольчужного плетения кожаные составляющие доспеха (гамбезоны или нагрудные пластины), наложенные на прочный набивной доспех. Шлем обычно является надежной металлической каской или же прочным стальным капюшоном, который закрывает голову; обычно под него подкладывается мягкая материя, использующаяся в качестве подшлемника.

Полный доспех: Все части этого доспеха идеально сочетаются друг с другом, так как изготовляются на заказ для отдельно взятого воина. Они состоят из кольчужных колец или же комбинации кольчужных колец и металлических пластин, которые одеваются на стеганку и капюшон. Шлем в обязательном порядке обладает движущимся забралом. Полный доспех обычно покрывается изящной гравировкой или же сопровождается другими внешними атрибутами, отражающими приверженности его носителя.

Пластинчатый доспех Ши: Доспехи аристократа являются произведением искусства. Пластинчатый доспех Ши представляет собой стилизованную броню аристократов и героев этого кита. Он состоит из широких овальных пластин, высокого металлического воротника и юбки, так же сделанной из пластин, которые соединяются с кирасой и кольчужной рубахой. Эти доспехи используются только Ши и обычно принадлежат владеющим землей аристократам или же воинам, продемонстрировавшим великий героизм и отвагу.

Накидки и плюмажи: Накидки представляют собой туники оруженосцев с разрезами по бокам. Они надеваются поверх доспехов и, обычно, несут личные геральдические цвета оруженосца или же его лорда или леди. Плюмажи помещаются на шлемы; чаще всего они представляют собой набивные геральдические символы отдельного лорда или благородного Дома. К примеру, воитель Дома Лиам может водрузить на свой шлем серебряное древо.

Щиты

Подменыши обычно используют щиты для декорирования залов своих дворцов и замков; в конце концов, немногое может придать банкетному или тронному зал более средневековый вид, чем ряд висящих на стене щитов. Тем не менее, в сражении щит вполне может стать тем самым фактором, который окончательно определит тонкую грань между победным кличем и смертельным ударом. Как простолюдины, так и аристократы могут использовать щиты, хотя последние часто украшают их различными геральдическими символами.

Хитерами (heaters) обычно называют треугольные щиты, предназначенные для пехотинцев; именно они являются одними из самых распространенных щитов средневековья. Всадники часто используют кайты (kite), представляющие собой вытянутые подобия хитеров, которые, помимо всего прочего, хорошо защищают ноги. Тролли и другие Китэйны, обладающие особой любовью к северу, предпочитают круглые щиты, которые так же используются некоторыми обитателями Среднего Востока. Отдельные эшу используют шипастые щиты зулусов, которые по своей форме достаточно сильно напоминают вытянутый ромб. Большинство щитов изготавливается из дерева, которое оббивается и частично покрывается полосами кожи или металла. С другой стороны, многие красные шапки предпочитают использовать в качестве щитов крышки от мусорных баков.

Средний щит прибавляет +1 к сложности броска Ловкости + Фехтования противника, который пытается поразить владельца щита. Гигантский щит, которым, теоретически, мог бы владеть тролль или всадник, прибавляет +2 к сложности этого же броска. Таким образом, если красный шапка Конор с крышкой от мусорного бака и бейсбольной битой сталкивается с Магдален, троллем-оруженосцем, вооруженной круглым щитом и деревянной дубиной, то базовая сложность попадания тролля поднимается с 4 до 5. В свою очередь, Конора ожидают не в пример большие проблемы, так как в силу присутствия гигантского круглого щита Магдален, базовая сложность его бросков атаки будет равняться 6.

Пробуждение Гнева Дракона

Историями о воинах фей, достигших невероятных высот в искусстве боя, заполнено множество книг, а рассказы об их подвигах до сих пор звучат в залах, принадлежащих

современным рыцарям Ши. Подменыши являются мастерами ближнего боя, хотя именно Ши превосходят всех остальных Китэйнов в искусстве поединка. Противостояние двух или нескольких подменышей обычно является диким и непредсказуемым, отличаясь присущими только ему отчаянными ударами, прыжками, финтами и выпадами. В ближнем бою воинам-подменышам часто удается призвать себе на помощь силу самой Грезы. Они называют это Гневом Дракона.

Существует множество историй, описывающих историю Гнева Дракона. К примеру, у красных шапок есть несколько лимериков, повествующих о том, как они съели сердце дракона для того, чтобы заполучить его силу, тогда как богганы обычно рассказывают легенду об отвратительном звере, который, повадился воровать пироги с крыжовником, которые готовили лучшие повара богганов. Все эти истории по своему хороши, но когда при дворах Конкордии заходит речь о происхождении Гнева Дракона, то Китэйны, чаще всего, вспоминают рассказ о подвиге принца Ардана.

В далеком прошлом Аркадии, задолго до того, как Справедливый Народ вообще пришел в этот мир, дядя Ардана похитил корону и трон у своего племянника. Безутешный Ардан забрел в ранее неведомые феям глубины Грезы. Там на него напал могучий дракон, которого звали Уроборосом. Спустя многие часы боя, Ардану удалось прижать свой клинок к шее дракона, но, вместо того, чтобы нанести смертельный удар, он пообещал зверю сохранить его жизнь в том случае, если тот поможет принцу вернуть принадлежащий ему трон. Дракон согласился и Ардан вернулся в свои земли, собрав огромное войско, под знамена которого встали представители всех китов. Он назвал своих воинов Орбори в честь этого дракона, и научил их, как правильно пробуждать в себе его силу. Армия Ардана первой пробудила Гнев Дракона, и он вернул себе свой трон, став, в конце концов, верховным правителем Аркадии.

Бледный огненный нимб окружает тех, кто пробуждает Гнев Дракона, и легкие порывы ветра раздувают полы их одежды. Некоторые Китэйны даже слышат музыку, которая, как будто бы, разносится над полем боя, порождая странное эхо. Любой подменыш, обладающий Проницательностью, способен ощутить пробуждение Гнева Дракона на огромном расстоянии, так как могучее течение Гламура мгновенно перенаправляется в эту сторону.

Гнев Дракона нельзя назвать порождением какой-нибудь анималистической энергии; в сути своей, это демонстрация истинных высот искусства войны. Это танец дуэлянта и песня битвы. Подменыши, которые пробуждают Гнев Дракона, становятся уверенными в себе, сконцентрированными, безжалостными и смертоносными.

Система: Когда персонаж пытается пробудить Гнев Дракона, игрок должен потратить пункт Гламура и сделать бросок Гламура, сложность которого равняется Банальности его персонажа. Если бросок успешен, то игрок получает столько кубиков, сколько успехов ему удается набрать (максимальное их количество равняется текущему значению Памяти персонажа). Эти кубики Гнева могут быть использованы для бросков атаки или уклонения в течении каждого оборота сражения, но, при этом, последующие попытки пробудить Гнев Дракона не обеспечивают кумулятивного результата. После однократного пробуждения, Гнев Дракона продолжает действовать на протяжении целой сцены. Особенно удивительное и страстное применение Гнева, особенно в момент кульминации хроники, способно даже даровать подменышу Гламур (если, конечно же, так захочет Рассказчик).

Персонажи, пробуждающие Гнев Дракона, могут прибавлять полученные кубики к самым различным броскам, но их количество не может превышать первоначальное количество кубиков, предоставляющееся на данное действие. Представим себе, что Марисса, совсем недавно произведенная в рыцари Ши, пробуждает Гнев Дракона и получает три кубика

Берсерк Орбори: Бедлам

Подменыш, который пробуждает Гнев Дракона, пребывая на той или иной стадии Бедлама, представляет собой страшную угрозу как для друзей, так и для врагов. Всплеск Гламура, испытываемый тем, кто пробуждает Гнев Дракона, опьяняет всех подменышей, и этот всплеск еще более соблазнителен для тех, кто уже начал погружаться в Бедлам. Для этого не требуется никаких бросков; достаточно лишь успешно пробудить Гнев Дракона.

Для того, чтобы находящийся в Бедламе персонаж смог контролировать Гнев Дракона, необходимо сделать бросок Воли и набрать на нем три успеха. Сложность броска определяется значением Гламура этого персонажа. Если ему удается удержать власть над Гневом Дракона, то дальнейшие события развиваются в обычном ключе. Тем не менее, если бросок оказывается неудачным или проваливается, то окончательные последствия полностью зависят от текущего уровня Бедлама персонажа.

Первый порог: Маска Пылающего Золота — Голову персонажа окружает пылающий золотой нимб. Кубики Гнева Дракона удваиваются, но после завершения сцены он переходит на Второй Порог Бедлама, если, конечно же, ему удается остаться в живых.

Второй порог: Взгляд Безумия — Глаза персонажа наполняются силой Грезы. Любой Китэйн, который заглядывает ему в глаза, должен сделать бросок Воли (сложность 8) или же перейти на первый порог Бедлама. Кубики Гнева Дракона удваиваются, но после завершения сцены он переходит на Третий Порог Бедлама, если, конечно же, ему удается остаться в живых.

Третий порог: Видение Рока — Персонаж превращается в размытый силуэт, который отражает в себе самые невообразимые кошмары Глубокой Грезы. Любой подменыш, который соприкасается с ним, мгновенно переносится в глубины Грезы. Химерическое оружие и Искусства не оказывают на персонажа никакого воздействия и единственной защитой от Видения Рока является холодное железо. Кубики Гнева Дракона утраиваются, но после завершения сцены персонаж исчезает в ослепительной вспышке, сливаясь с Грезой.

Модификаторы Гнева Дракона

Ниже приведен перечень модификаторов, которые воздействуют на сложность броска, связанного с пробуждением Гнева Дракона. Персонаж не может получить кумулятивный модификатор, который превышает -3, да и вообще сложность этого броска не может быть уменьшена более, чем на три пункта.

Богганы, защищающие свой дом	**-2**
Эшу на дорогах	**-2**
Нокеры в мастерских	**-2**
Паки, отступающие из битвы	**-2**
Сатиры в глуши	**-1**
Ши на дуэли	**-2**
Слуаги, защищающие свой дом	**-2**
Тролли, защищающие свою честь	**-2**
Раненная красная шапка	**-3**

Гнева, которые она может использовать в сражении. Она может делать все свои броски с тремя кубиками, вместо двух, или же она может увеличить один из своих бросков до шести кубиков, оставив три кубика для двух оставшихся действий. Учитывая то, что ее базовое количество кубиков для множественных действий равняется шести, она не может использовать больше шести кубиков для любого из этих множественных действий.

Подменыши, значение Памяти которых не превышает двух пунктов, обычно очень редко знают об этой способности. Тем не менее, некоторые Китэйны, подобные Ши из Домов Скатах, Гвидион и Фиона, обучаются тайнам Гнева Дракона в ходе постижения воинских искусств в стенах их Домов. Большинство простолюдинов узнает о Гневе Дракона толь-

ко в самые стрессовые и опасные мгновения своей жизни. Пробуждение Гнева Дракона не считается действием. Как только подменышу удается сделать это единожды, оно становится инстинктивным, хотя и не автоматическим.

Провал Гнева Дракона сложно назвать чем-то приятным. Рассказчик подсчитывает все выброшенные единицы, а затем прибавляет к ним еще одну. После этого, в любой из оборотов боя, Рассказчик может попросту забрать данное количество кубиков из руки игрока, хотя, при этом, он не может лишить его всех кубиков. После провала, Гнев Дракона не может быть пробужден еще раз для этой же сцены. Последствия столь фатальной неудачи так же ощущаются на протяжении целой стены.

Танец Дракона: Дуэли

Термин "дуэль" обычно используется по отношению к формальному противостоянию, но, на самом деле, дуэли могут проходить как в самой гуще безжалостных уличных боев, так и в разгар одного из рыцарских турниров. Чаще всего участниками дуэли становятся аристократы-Ши.

Дуэли всегда занимали практически легендарное место в обществе Ши, и после Воссоединения их ожидало истинное возрождение в Мире Осени. Говорят, что Гнев Дракона был пробужден впервые после Раскола именно во время Танца Дракона. Представители Дома Скатах практически забыли о мощи Гнева Дракона – во всяком случае, до тех пор, пока ритуал и романтика дуэли не пробудили в их памяти связанные с этим воспоминания. Дуэли, выходящие на подобный уровень (который вплотную приближается к священному ритуалу), становятся бесконечно далеки от какой-нибудь публичной драки; это форма искусства и один из краеугольных камней аристократического общества.

Аристократы могут сражаться на дуэлях только с теми подменышами, которые занимают такое же положение, как и они – в результате этого, владельцы более высокого титула могут отказаться от дуэли с нижестоящим Китэйном практически не запятнав своей чести. Поединки с нижестоящими подменышами достаточно редки, но, тем не менее, они все же могут происходить в тех случаях, когда вышестоящий собирается "преподать обидчику урок." Вызванный на дуэль получает право выбора оружия и времени проведения дуэли. Обычно этими вопросами занимаются секунданты – персоны, которые пользуются доверием дуэлянтов. В ходе этих обсуждений вырабатываются общие принципы проведения дуэли, хотя следует отметить, что пылкие Ши часто забывают обо всех этих тонкостях, стремясь как можно быстрее перейти к делу.

Формальные разновидности дуэлей, перечисленные ниже, часто включают пробуждение

Модификаторы Гнева Дракона

Ниже приведен перечень модификаторов, которые воздействуют на сложность броска, связанного с пробуждением Гнева Дракона. Персонаж не может получить кумулятивный модификатор, который превышает -3, да и вообще сложность этого броска не может быть уменьшена более, чем на три пункта.

Богганы, защищающие свой дом	**-2**
Эшу на дорогах	**-2**
Нокеры в мастерских	**-2**
Паки, отступающие из битвы	**-2**
Сатиры в глуши	**-1**
Ши на дуэли	**-2**
Слуаги, защищающие свой дом	**-2**
Тролли, защищающие свою честь	**-2**
Раненная красная шапка	**-3**

Гнева Дракона, хотя, при этом, использование колдовства во время поединка считается бесчестным. Обязательным элементом всех упомянутых дуэлей является принесение клятвы, заставляющей участников следовать правилам, которые зависят от непосредственной разновидности дуэли, а так же упоминающей все исключения из них, с которыми согласны оба дуэлянта. (К примеру, рыцари Дома Эйлунд не видят абсолютно ничего плохого в использовании колдовства в ходе поединка). Клятва не приносит подменышу никаких дополнительных преимуществ, если, конечно же, не считать некоторой защиты, так как обе стороны оказываются связаны принятыми на себя обязательствами. Нарушение клятвы приводит к немедленной утрате постоянного пункта Воли.

Алый Танец: Эта дуэль продолжается до первой крови и ее участники обычно не используют доспехи и сражаются легким оружием.

Сегодня мы сошлись во имя чести
Направь же наши руки, Матерь Грез.
Пусть мы скоры на гнев, но жажда мести
Покинет вскоре наши души вновь…

Танец Дракона: Эта разновидность дуэлей считается наиболее благородной и, в силу этих обстоятельств, наиболее распространенной их формой. Танец Дракона продолжается до тех пор, пока одна из сторон не признает свое поражение. Дуэль может проходить с любым оружием и любыми доспехами, на применение которых согласятся обе стороны.

И вновь Дракона Танец под гаснущей луной,
И рвутся Дан поводья, с мечтами и судьбой,
И колесница мчится, и кони искры звезд
Рассыплют по дороге под пение колес
С широкими глазами они летят на нас
А с ними Матерь Грез – любовь, судьба и страх.

Танец Смерти: Эта дуэль продолжается до смерти одного из противников. Только короли и королевы могут разрешить проведение поединка. Он может проводиться на любом оружии, которое предпочтут участники (конечно же, при условии обоюдного согласия).

Мы призываем к чести боя
Отринув плоть и здешних дней морозы
Пусть смерть обрушится на жалкого изгоя
Посмевшего бежать от воли Грезы.

Танец Железа: Эта разновидность дуэли проходит без какой-либо защиты и оба противника сражаются оружием из холодного железа. Она продолжается до тех пор, пока не будет уничтожена как истинная сущность подменыша, так и его человеческое тело. Танец Железа считается незаконным в Конкордии и большинстве других чужестранных земель.

Единственная клятва, которая дается перед Танцем Железа, представляет собой нечто наподобие "Сдохни, ублюдок, и пускай Забвение примет твою душу!" Следует отметить, что существует достаточно много вариаций этой клятвы.

Гламур и Сражение

Помимо пробуждения Гнева Дракона, подменышам известно множество других способов объединения Гламура и воинского искусства. К примеру, Неблагие часто используют техники, подобные Зачарованному или Горестному Удару для того, чтобы убивать Опустошенных ими Мечтателей. Сначала они зачаровывают своих жертв с помощью Зачарованного Удара, а затем убивают их посредством Горестного Удара. Все свидетели (если, конечно же, они вообще наличествуют) сталкиваются с воздействием Туманов и потому способны предоставить властям исключительно отрывочные и противоречивые показания.

Зачарованный Удар

Использовав по одному пункту Гламура и Воли, подменыш может использовать свое химерическое оружие для того, чтобы зачаровать кого-то. С этой целью игрок просто затрачивает данные пункты, после чего наносит удар по избранной им цели. Если удар оказывается успешным, то она становится зачарованной на протяжении целого дня. Следует отметить, что объект удара не получает какого-либо урона, но, скорее всего, будет немало шокирован в тот момент, когда перед ним предстанет истинное обличье Китэйна. Сокровища не могут использоваться для совершения Зачарованного Удара; с этой целью могут применяться только предметы химерического вооружения.

Горестный Удар

Подменыш может сделать химерический предмет (обычно им является та или иная разновидность вооружения) реальным для любого незачарованного существа, просто затратив один пункт Воли. Данная способность продолжает действовать на протяжении всего лишь одного оборота и в отношении всего лишь одного объекта, но, при этом, подменышу не нужно делать абсолютно никаких бросков. Для незачарованного существа предмет или оружие внезапно появляется из ниоткуда. После того, как оборот завершается или же предмет скрывается от глаз незачарованных существ, на память последних опускаются Туманы; в сути своей, их ограниченное воображение быстро превращает химерический предмет в некий более рациональный предмет, который без каких-либо проблем может восприниматься разумами обычных смертных.

Колдовство и Сражение

Использование колдовства в сражении влечет за собой целый ряд проблем. Прежде всего, Банки, зачастую, достаточно сложно координировать и, кроме того, их применение обычно очень легко заметить. Требуется не так уж много серого вещества для того, чтобы определить, кто именно собирается применять колдовство, если один из Китэйнов несется в битву, размахивая палочкой со сладкой ватой и разбрасывая во все стороны розовые лепестки. Другими словами, именно на этих Китэйнах обычно сосредотачивается основной огонь. Кроме того, для использования колдовства в сражении, подменыш должен потратить целый оборот на

его активацию, что, в свою очередь, делает его беззащитным перед возможными атаками. Конечно же, персонаж может предпринять сразу несколько действий, но эти действий, скорее всего, окажутся весьма неудачными.

Тем не менее, некоторые разновидности колдовства вполне могут компенсировать те неудобства, которые связаны с их применением в разгар боя. Особенно это касается Искусств Изначальности и Странствий. Искусство Изначальности способно как наносить урон, так и исцелять раны. Что же касается Искусства Странствий, то оно весьма положительно сказывается на скорости передвижения Китэйна (особенно в том случае, если речь идет о колдовстве Быстрота, которое позволяет совершать дополнительные действия в течении одного оборота).

Другие Искусства отличаются более тонким применением: к примеру, Искусство Обмана может использоваться для того, чтобы вводить в заблуждение врагов подменыша, Предсказание способно воздействовать на вероятности, а Правление, зачастую, применяется для привлечения рекрутов или выведения врагов из сражения, путем убеждения их в необходимости этого.

Ранения и Уровни Здоровья

Существует много ситуаций, в силу которых персонаж может получить ранение. Учитывая то, что подменыши ведут двойное существование, они должны заботиться не только о безопасности своих человеческих половинок, но и о своих истинных сущностях. Для того, чтобы отразить это, в рамках Подменышей используется двойное записывание урона.

Под заголовком Уровни Здоровья на листе персонажа находится два ряда квадратиков – первый из них представляет химерическую или фейскую сущность подменыша, а второй отвечает за реальное или человеческое тело. Всякий раз, когда персонаж получает химерический урон, который, к примеру, наносится химерическим кинжалом, игрок должен вычеркнуть такое количество квадратиков, соответствующих химерическим Уровням Здоровья, которое отвечает полученному урону. В том случае, если подменыш получает реальный урон, наносимый ему сокровищами Китэйнов или пулями, игрок отмечает его во втором ряду. К примеру, если противник снимает персонажу два Уровня Здоровья ударом бейсбольной биты, то игрок вычеркивает два реальных Уровня Здоровья.

Каждый новый уровень урона значительно усложняет для персонажа как использование навыков, так и участие в битве. К примеру, Тяжело Раненный персонаж (который теряет целых пять Уровней Здоровья) должен отнимать два кубика от всех своих бросков. Эти модификаторы к броскам отмечаются с правой стороны от Уровней Здоровья.

Химерический и реальный урон не являются кумулятивными. Вы должны отслеживать их по отдельности, и использовать при этом максимальный отрицательный модификатор. К примеру, если богган Тоби оказался в состоянии Искалечен (-5) после близкого знакомства с химерической циркулярной пилой красной шапки, а затем получил удар от Неблагого тролля вполне себе реальным ледорубом, оказавшись в состоянии Сильно Задетый (-1), то окончательный модификатор ко всем броскам Тоби будет равняться -5, а не -6.

Источники ранений и исцеления

Подменышам приходится беспокоиться не только о падении с лестницы или случайной пуле, но и о химерических клыках, щупальцах и булавах. Самые тяжелые раны Китэйнов обычно связаны с холодным железом. В сути своей, это величайшее проклятье рода фей.

Оглушение

Если подменыш получает в результате одной атаки такое количество урона, которое превышает

значение его Выносливости, то он оказывается оглушен до следующего оборота сражения. Персонаж просто падает на землю, если, конечно же, до этого он еще стоял на ногах.

Химерический урон

Подменыши получают химерический урон (теряя Уровни Здоровья) от исключительно химерических источников вреда, подобных рогам неврозы или химерическому копью. Их раны видны только тем, кто способен воспринимать истинное обличье подменыша – обычно к их числу относятся лишь другие Китэйны и зачарованные смертные. Химерические раны обычно оказываются гораздо более драматичными, чем обычные ранения, и потому вы можете слегка расцветить их описание. Постарайтесь при этом обратиться мыслями в средневековье. Конечно же, незачарованным смертным будет достаточно сложно понять, что происходит с Тяжело Раненным персонажем, на теле которого нет никаких видимых ранений.

Обездвиженный подменыш впадает в коматозное состояние и должен быть доставлен во фригольд, Долину или к любому другому сильному источнику Гламура для того, чтобы ему удалось исцелиться. При этом, стоит отметить, что персонаж приходит в себя только после того, как восстанавливаются все его химерические Уровни Здоровья. Дети и Юноши обычно пробуждаются на следующий день после исцеления. В свою очередь, Старцам может понадобиться некая особая помощь, природа которой определяется Рассказчиком.

Химерический урон исцеляется с нормальной скоростью, если, конечно же, персонаж не находится во фригольде или Долине. Во время пребывания во фригольде, персонаж восстанавливает один химерический Уровень Здоровья в течении каждой ночи, проведенной там. В Грезе подменыш исцеляет один химерический Уровень Здоровья в течении каждого часа, который он проводит в ее пределах.

Реальный урон

Реальный урон обычно наносится во время сражения, хотя, в то же время, он представляет собой все те источники вреда, которые, в

большинстве случаев, угрожают обычным людям: падение с большой высоты, огонь, болезнь или утопление.

Реальный урон исцеляется с нормальной скоростью (смотрите таблицу Стандартного периода выздоровления) если, конечно же, не используется колдовство или же персонаж не находится во фригольде. Период времени, указанный напротив каждого Уровня Здоровья в таблице, соответствует периоду достижения последующего Уровня Здоровья. К примеру, Искалеченному персонажу понадобится три месяца для того, чтобы достичь уровня Тяжело Ранен, а затем еще три месяца для того, чтобы оказаться в состоянии Ранен. Данная таблица подразумевает наличие адекватной медицинской помощи и соответствующего уровня санитарии. Следует отметить, что Рассказчик может изменять время, которое занимает выздоровление, в соответствии с качеством ухода за пациентом.

Колдовство, подобное Вересковому Бальзаму, может с легкостью исцелить реальный урон. Кроме того, подменыши восстанавливают его тогда, когда подвергаются воздействию сил Грезы. В ходе пребывания подменыша во фригольде, Долине или Грезе, реальный урон исцеляется со скоростью один Уровень Здоровья за ночь.

Стандартный период выздоровления

Синяки	**Один день**
Задет	**Три дня**
Сильно Задет	**Одна неделя**
Ранен	**Один месяц**
Тяжело Ранен	**Три месяца**
Искалечен	**Три месяца***
Обездвижен	**Смотрите ****

* Подменышу не только придется затратить значительное время на исцеление данного Уровня Здоровья, но и, помимо всего прочего, он может потерять один пункт в одном из Физических Атрибутов. Подменышу, который оказывается исцелен с помощью магии или же который достигает фригольда в течении одного дня после получения ранения, подобная опасность не угрожает.

**Подменыш, который достигает состояния Обездвижен, может исцелиться только при согласии на это Рассказчика; в противном случае, он может впасть в кому до конца своих дней (если, конечно же, его не доставят на исцеление во фригольд).

Аггравированный Урон

Колдовство, подобное Удару Падуба и направленное напрямую на персонажа, способно наносить аггравированные раны. Определенные атаки Расточителей (зубы и когти вампиров и оборотней, Дары Гару, Дисциплины вампиров и Истинная Магия) так же могут оставлять на телах подменышей смертельные ранения. Это так же относится к холодному железу (смотрите ниже), токсическим отравлениям, кислоте и огню.

Рекомендуется отмечать аггравированный урон таким образом, чтобы вы могли отличить его от реального или химерического урона. Обведение квадратика кружком или использование символа "X" является наиболее доступным методом обозначения того, какой именно урон является аггравированным.

Аггравированный урон может быть исцелен только в результате естественных процессов связанных с восстановлением организма. Обратитесь к таблице Стандартного периода выздоровления для того, чтобы определить необходимое для этого время. В Грезе или во фригольде размер данного периода сокращается вдвое и округляется вверх, хотя для исцеления одного Уровня Здоровья все равно понадобится как минимум один день.

Аггравированный урон может быть исцелен посредством колдовства только в том случае, если Китэйн использует дополнительные пункты Гламура, помимо тех, которые требуются для обычного его использования. Для исцеления каждого уровня аггравированного урона требуется применение дополнительного пункта Гламура.

Холодное железо

Холодное железо является для подменышей величайшим воплощением Банальности. Возможно, это связано с тем, что именно расцвет железного века заложил основы Раскола, и потому холодное железо стало банальным проявлением этого события. Одно его присутствие, в лучшем случае, вызывает у подменыша недомогание, а оружие, сделанное из этого материала, оставляет ужасающие, дымящиеся раны, которые лишают подменышей Гламура и угрожают самому их существованию. Холодное железо настолько ужасно для подменышей, что они даже способны ощущать его на расстоянии.

Подобно многим аспектам Подменышей: Грезы, холодное железо, отчасти, представляет собой некоторый парадокс. В сути своей, сталь содержит основную массу тех компонентов, которые присущи и холодному железу. Фактически, большая часть тех вещей, которые мы связываем с железом в наши дни, сделана из стали или чугуна (холодного железа, которое было расплавлено и вылито в виде определенной формы). Холодное железо, практически, представляет собой то, что мы привыкли называть “кованым железом”. Легче всего будет представить себе холодное железо не как материал, а как процесс, причем процесс очень низкотехнологичный. Для его изготовления необходима железная руда и большое количество древесного угля. Результатом этого процесса становится черно-серый материал, из которого в последствии можно выковать (посредством применения тяжелого кузнечного молота) самые различные предметы.

Оружие из холодного железа является более тяжелым, непрочным и хрупким, чем стальное оружие, следствием чего является то, что оно гораздо быстрее затупляется. Любое оружие из холодного железа, размеры которого превышают кинжал, является достаточно неудобным, в результате чего сложность его использования при атаке увеличивается на один или два пункта. В случае провала оружие практически всегда ломается. Именно потому предметы вооружения, сделанные из холодного железа, обычно отличаются незначительными размерами и представляют собой наконечники стрел, кинжалы, дротики, лезвия топоров, арбалетные болты, шары для моргенштернов и сюрикены.

Изготовление оружия из холодного железа считается незаконным в большинстве королевств, причем то же самое относится и к владению им. (Тем не менее, у многих аристократов все равно припрятаны один или два подобных предмета вооружения – исключительно на крайний случай). Смертные кузнецы, способные работать с холодным железом, ценятся очень высоко, хотя, в то же время, найти их не представляет особого труда, учитывая большие залежи железной руды в Алабаме, Юте, Техасе, Калифорнии, Пенсильвании и Нью-Йорке. Ходят слухи о том, будто бы смертные маги способны изготовлять оружие из холодного железа, которое по своим качествам ничуть не уступает стали. Считается, что это оружие закаляется в крови подменышей, в результате чего Китэйнам очень сложно вовремя почувствовать его.

Холодное железо является единственной вещью, которая одновременно наносит Уровни Здоровья как химерического, так и аггравированного урона. Кроме того, подменыши теряют один пункт временного Гламура за каждый отнятый холодным железом Уровень Здоровья.

Болезни и яды

Яды и человеческие болезни воздействуют на подменышей так же, как и на обычных

смертных. Тем не менее, те феи, которые обладают доступом к Гламуру фригольдов, обычно не умирают от старости или обычных болезней – сопротивляемость их организмов позволяет им избежать этой судьбы. Уровни Здоровья, потерянные в результате заболевания или отравления, считаются обычными ранами в случае с определением скорости их исцеления. Как только подменышу удается восстановить их, он оказывается здоров. Следует отметить, что особенно серьезные заболевания и опасные яды могут наносить аггравированный урон.

Падение

Печальный результат провала исключительно важного броска Ловкости + Атлетики. Используйте таблицу Падения для того, чтобы определить полученный вашим персонажем урон. Тем не менее, ваши герои все еще могут попытаться сделать бросок Выносливости для того, чтобы "поглотить" урон; при этом, сложность броска будет равняться 8. Каждый успех указывает на то, что персонаж теряет на один Уровень Здоровья меньше (подменыш случайным образом падает в мусоровоз и т.д.). Каждый провал свидетельствует о том, что он теряет на один Уровень Здоровья больше.

5	Один Уровень Здоровья
10	Два Уровня Здоровья
20	Три Уровня Здоровья
30	Четыре Уровня Здоровья
40	Пять Уровней Здоровья
50	Шесть Уровней Здоровья
60	Семь Уровней Здоровья

... и так далее до максимума в десять Уровней Здоровья.

Огонь

Персонаж, которого задевает (или, что еще хуже, охватывает) пламя, получает урон в соответствии с таблицей Огня. Игрок может сделать бросок кубиков, количество которых соответствует его Выносливости, для того, чтобы преодолеть указанную в таблице сложность. Игрок должен делать этот бросок в течении каждого оборота, который его персонаж проводит в огне, для того, чтобы определить, может ли его персонаж сопротивляться урону. Если бросок провален, то персонаж теряет от одного до трех уровней Здоровья (смотрите вторую таблицу). В случае успеха, персонаж теряет за каждый выброшенный им успех на один Уровень Здоровья меньше, чем должен был бы в тех условиях, в которых он оказался. В том случае, если бросок провален, персонажу наносится дополнительный вред – к примеру, он теряет зрение или же становится калекой.

Сложность	**Температура огня**
3	Температура свечи (ожоги первой степени)
5	Температура факела (ожоги второй степени)
7	Температура горелки Бунзена (ожоги третьей степени)
9	Температура химического огня
10	Расплавленный металл

Раны	**Размеры огня**
Одна	Факел; обожжена часть тела
Две	Костер; обожжена половина тела
Три	Пылающий ад; обожжено все тело

Утопление и Удушье

Даже подменыши умирают при отсутствии воздуха. То количество времени, в течении которого Китэйн может задерживать дыхание, зависит от его Выносливости (смотрите таблицу) – более того, он даже может продлить

данный отрезок, использовав пункты Воли (подменыш может удерживать дыхание в течении еще 30 секунд за каждый пункт). Если ему не удается вдохнуть кислород к тому моменту, когда у него завершается Воля, то подменыш начинает задыхаться или захлебываться со скоростью один Уровень Здоровья за оборот. Хотя этот урон не является аггравированным, подменыш не может исцелиться до тех пор, пока он не покинет то враждебное окружение, в котором он находится. После того, как подменыш доходит до состояния Обездвижен, он умирает в течении одной минуты за каждый пункт его Выносливости (т.е. если у Китэйна Выносливость 3, то он умрет в течении трех минут. Прим. Аваллаха).

Выносливость	**Задержка дыхания**
1	30 секунд
2	Одна минута
3	Две минуты
4	Четыре минуты
5	Восемь минут
6	Пятнадцать минут
7	Двадцать минут
8	Тридцать минут

Смерть

Подменыши исцеляются с удивительной скоростью, но их двойственная (как человеческая, так и магическая) природа делает их достаточно уязвимыми. Подменыши не являются в полной мере ни людьми, ни феями; в результате этого, истинная смерть каждой из частей приводит к гибели целого. Сущность феи может быть "убита" химерическим уроном, что, впрочем, не помешает ей переродиться. Возможно, именно с этой уязвимостью во многом связаны мудрость и жизнеспособность многих фей. В конце концов, им уже не один раз приходилось сталкиваться со смертью, в отличие от большинства смертных, которые встречаются с ней лишь единожды.

Банальная смерть

Когда человеческая часть подменыша умирает, его истинная сущность может продолжать жить, но этот подменыш больше никогда не обретет своего прежнего существования. Простолюдины перерождаются в других человеческих телах, которые обладают весьма отличными от их предыдущего пристанища внешностью и воспитанием. Никто не знает, что происходит с душами Ши. Большинство представителей этого кита предпочитает успокаивать себя мыслью о том, что после смерти они отправляются на Аркадию, но, на самом деле, сказать этого в точности не может никто.

Гибель человеческой половинки подменыша в тот момент, когда он находится на Серебряном Пути, представляет собой воистину удивительное зрелище. Истинные сущности простолюдинов просто остаются стоять над своими мертвыми человеческими телами. Другие феи, находящиеся в Грезе, могут общаться с ними, но воспоминания о последней земной жизни стремительно покидают их, становясь все более бледными с каждой проходящей минутой. В то же время, они все больше и больше вспоминают об Аркадии. В тот самый миг, когда их воспоминания о человеческой жизни полностью исчезают, и перед ними предстают картины их более ранних жизней, связанных с Аркадией и временами, предшествующими Расколу, в воздухе появляется исполинская рука, состоящая из пурпурного химерического пламени, которая уносит их корчащиеся и кричащие души обратно в Мир Тьмы.

Души Ши, убитых на Серебряном Пути, поднимаются во всем своем сияющем величии и уходят куда-то в Глубокую Грезу, оставляя за спиной Серебряный Путь так, если бы их влекла к себе некая великая миссия.

Говорят, будто бы все феи, убитые за пределами Серебряного Пути, скитаются по Грезе в поисках Аркадии. При отсутствии Серебряного Пути очень сложно определить нужное направлении, и потому те, кто умирает в Ближней

и Дальней Грезе, вряд ли обладают даже призрачной возможностью достичь своей цели. Что же касается тех, кто погибает в Глубокой Грезе, населенной множеством химерических ужасов, то они оказываются не в пример ближе к исконной родине Китэйнов, но, при этом, вероятность встретить Истинную Смерть у них так же гораздо выше.

Говорят, будто бы чародеям Дома Эйлунд известны заклинания, которые способны пленить истинную сущность подменыша и перенести ее в новое смертное тело. Тем не менее, подобная задача является исключительно сложной (и, мягко говоря, не слишком этичной).

Химерическая смерть

Химерическая смерть наступает в том случае, если персонаж получает такое количество химерического урона, которое превышает число его Уровней Здоровья. Сразу же после этого герой теряет сознание и, когда он приходит в себя, единственным, что напоминает ему о его прежней жизни, остаются мимолетные и, зачастую, ужасающие воспоминания. Он считает, что он является смертным и только смертным.

Истинная сущность подменыша может быть пробуждена посредством вливания Гламура, но только после того, как пройдет соответствующее количество времени (смотрите Таблицу Туманов на странице 324). Химерическая смерть так же приносит персонажу постоянный пункт Банальности.

Смерть феи

Смерть феи наступает в том случае, если персонаж умирает от удара холодным железом. При этом, стоит отметить, что обязательным условием является то, чтобы оружие, которым наносится смертельный удар, было сделано именно из этого материала. Подобное событие является истинной трагедией, так как, в этом случае, умирает не только физическая оболочка подменыша, но и его истинная сущность, которая больше никогда не сможет переродиться в смертном теле. Этот Китэйн становится навсегда утраченным для Грезы.

В том случае, если персонаж был доведен до состояния Ранен посредством использования кинжала из холодного железа, а затем убит химерическим клинком, он умирает химерической смертью. Однако, если смертельный удар был нанесен кинжалом, или же убийца добивает им свою жертву, то несчастный принимает окончательную смерть.

Суммарная таблица сражения

Этап первый: Инициатива

• Сделайте бросок Сообразительности + Бдительности (сложность 4). Каждый игрок объявляет свои действия в порядке возрастания успехов – те, у кого их меньше всего, действуют первыми, но персонажи, обладающие более высокой Инициативой, могут прервать их в любой момент. Некоторые персонажи действуют одновременно (к примеру, если сразу два человека выбросили по три успеха). Те, кто вообще не выбросил успехов, оказываются последними и, наконец, те, кто провалили броски, вообще не действуют в данном обороте.

Этап второй: Атака

• В случае со стрелковым оружием, сделайте бросок Ловкости + Огнестрельного Оружия или Ловкости + Стрельбы из Лука.

• В случае с ближним боем (с применением оружия), сделайте бросок Ловкости + Фехтования.

• В случае с ближним боем (без применения оружия), сделайте бросок Ловкости + Драки.

• **Уклонение:** Базовая сложность уклонения в ближнем бою равняется 6, +1 за каждого противника после первого. В случае со стрелковым оружием, используйте таблицу Уклонения.

Этап третий: Разрешение

Урон: Каждая разновидность вооружения или атаки позволяет атакующему персонажу сделать бросок определенного количества кубиков урона (сложность 6). Каждый успех снимает один Уровень Здоровья. Кроме того, каждый успех, выброшенный на броске атаки огнестрельным оружием (и сохранившийся после всех попыток уклониться) добавляет один кубик к броску урона. Это не распространяется на успехи, выброшенные при атаках, относящихся к разновидностям ближнего боя.

Поглощение: Персонаж может сделать бросок для того, чтобы определить, сколько урона ему удалось "поглотить" в силу своей природной выносливости. Для этого он делает бросок Выносливости (сложность 6); каждый успех уменьшает предполагаемый урон на один пункт.

Исключение: Броски поглощения и урона в рамках Подменышей: Грезы никогда не могут быть провалены.

Огонь

Сложность	Температура огня
3	Температура свечи (ожоги первой степени)
5	Температура факела (ожоги второй степени)
7	Температура горелки Бунзена (ожоги третьей степени)
9	Температура химического огня
10	Расплавленный металл

Раны	Размеры огня
Одна	Факел; обожжена часть тела
Две	Костер; обожжена половина тела
Три	Пылающий ад; обожжено все тело

Утопление/Удушье

Выносливость	Задержка дыхания
1	30 секунд
2	Одна минута
3	Две минуты
4	Четыре минуты
5	Восемь минут
6	Пятнадцать минут
7	Двадцать минут
8	Тридцать минут

Стандартный период выздоровления

Синяки	Один день
Задет	Три дня
Сильно Задет	Одна неделя
Ранен	Один месяц
Тяжело Ранен	Три месяца
Искалечен	Три месяца*
Обездвижен	Смотрите **

Модификаторы стрельбы

Условие	Сложность	Кубики
Смена действия	+1	-
Противник неподвижен	-2	-
Дальняя дистанция	+1	-
В упор	4	-
Противник лежит плашмя	+1	-
Противник за деревом	+2	-
Противник за стеной	+3	-
Видна только голова	+4	-
Движение	+1	-
Прицеливание	-	+Восприятие
Оптический прицел	-	+2
Нацеливание	+2	-
Множественные выстрелы	+l/дополнительный выстрел	-
Автоматический режим	+3	+10
Короткие очереди	+1	+3
Длинные очереди	5+1/ярд	+10

Падение

5	Один Уровень Здоровья
10	Два Уровня Здоровья
20	Три Уровня Здоровья
30	Четыре Уровня Здоровья
40	Пять Уровней Здоровья
50	Шесть Уровней Здоровья
60	Семь Уровней Здоровья

... и так далее до максимума в десять Уровней Здоровья.

Таблица Драки

Прием	Сложность	Урон
Удар	6	Сила
Захват	6	Сила
Пинок	7	Сила +1
Бросок	7	Особый; смотрите в соответствующем разделе.
Укус*	5	Сила +2

*** красные шапки (только химерический урон)**

Уклонение

Сложность	Условия
2	Сделав полшага назад, персонаж окажется полностью скрытым.
4	Полное укрытие на расстоянии прыжка (один ярд).
6	Полное укрытие на расстоянии пробежки (три ярда).
7	Частичное укрытие на расстоянии пробежки (три ярда).
8	Голая поверхность без какого-либо укрытия (персонаж просто прижимается к земле).

Таблица оружия ближнего боя

Оружие	Сложн.	Урон	Руки	Скрыт.	Сила
Нож	5	1	1	P	1
Кинжал	5	1	1	J	1
Короткий меч	6	2	1	T	1
Рапира	6	3	1	T	2
Палаш	6	4	1	T	2
Полуторный меч	6	5	2/1	N	4
Двуручный меч	6	6	2	N	4
Посох	5	2	2	N	2
Копье	6	3	2	N	2
Пика*	8	3	2	N	2
Алебарда**	6	6	2	N	3
Дубинка	4	1	1	T	1
Топор	6	5	1	J	2
Секира	6	6	2	T	3
Цеп	4	4	1	T	2
Моргенштерн***	7	5	1	T	2

Сложность: Сложность броска Ловкости + Фехтования.

Урон: Бросок Силы + значения урона определяет окончательный урон. Сложность 6.

Руки: Количество рук, которое является необходимым для успешного использования данного оружия.

Скрытность: P = может быть спрятано в кармане; J = может быть спрятано в куртке; T = может быть спрятано под пальто или плащом; N = не может быть спрятано.

Сила: Сила, необходимая для успешного использования оружия. За каждый недостающий пункт Силы сложность бросков увеличивается на +2.

* Пиками обычно называются тяжелые и дешевые копья, которые остаются в телах противников. Данные значения соответствуют их применению с лошади. Более подробно это описано в разделе “Сражение верхом”.

** Алебарды обладают заостренным наконечником и могут использоваться в сражении в качестве копий. Они так же могут обладать крюками, позволяющими их владельцам стаскивать всадников с лошадей. Для этого владелец алебарды делает бросок Силы + Фехтования после успешной атаки (не нанося при этом урона). Всадник, в свою очередь, делает противоположный бросок Силы + Верховой Езды. Тот, кто набирает больше успехов, выигрывает.

*** Провалы с любым цепным оружием приводят к тому, что предмет вооружения или запутывается и становится абсолютно бесполезным, или же врезается в тело своего владельца.

Разновидности брони

Уровень (Современная/Анахроничная)	Значение Брони	Отрицательный модификатор
Первый: Спортивная форма/Легкий доспех	1	0
Второй: Рубашка из баллистической ткани/Составной доспех	2	0
Третий: Бронежилет /Тяжелый доспех	3	1
Четвертый: Усиленный бронежилет/Полный доспех	4	1
Пятый: Броня спецназа/Пластинчатый Доспех Ши	6	2

Таблица Метательного Оружия

Оружие	Сложность	Урон	Скрытность	Сила	Дальность
Короткий лук	6	2	T	2	60
Длинный лук	6	4	N	3	120
Тяжелый длинный лук	6	6	N	4	150
Арбалет	5	3	T	2	90
Тяжелый арбалет	5	5	N	3	110
Копье*	7	Сила+2	N	3	10
Дротик	смотрите текст	Сила+2	N	2	смотрите текст
Нож	смотрите текст	Сила+1	P	2	смотрите текст
Камень	смотрите текст	Сила	P	2	смотрите текст
Топорик	смотрите текст	Сила+1	J	2	смотрите текст

Сложность: Сложность броска Ловкости + Стрельбы из Лука для луков или Ловкости + Атлетики для метательного оружия.

Урон: Количество кубиков, использующееся для определения окончательного урона. Сложность 6.

Скрытность: P = может быть спрятано в кармане; J = может быть спрятано в куртке; T = может быть спрятано под пальто или плащом; N = не может быть спрятано.

Сила: Сила, необходимая для успешного использования оружия.

Дальность: Смотрите страницу 240, где представлена информация относительно метательного оружия. В случае с луками указана средняя дальность. Данное расстояние удваивается в случае с дальней дистанцией, тогда как сложность при этом увеличивается на +1.

* Обычно копья являются довольно тяжелым и далеко не самым эффективным метательным оружием. Данные показатели приведены здесь лишь на самый крайний случай.

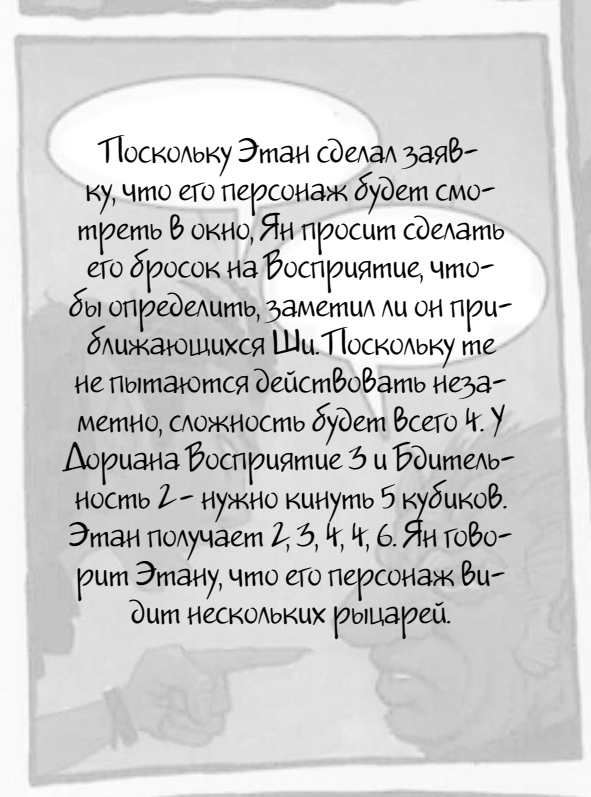
TOR
Glory
Nobility
21
12

Эмма и Дориан успешно вернули Маску Снов своему ментору Тхому. К сожалению, она находилась у герцога Дрея, который считал ее своей. Чувствуя себя преданными, они все же решили любым путем достать маску и потребовать объяснений у ментора...
Что ж, мы достали твою маску.
Ага, и у нас на хвосте целая толпа рыцарей Ши.
Ты сказал нам, что она твоя!
Так и есть! Я объясню позже, нам надо уйти до-
Поздно!
Брать их живыми, если получится, но главное - маска!
Именем герцога, откройте!

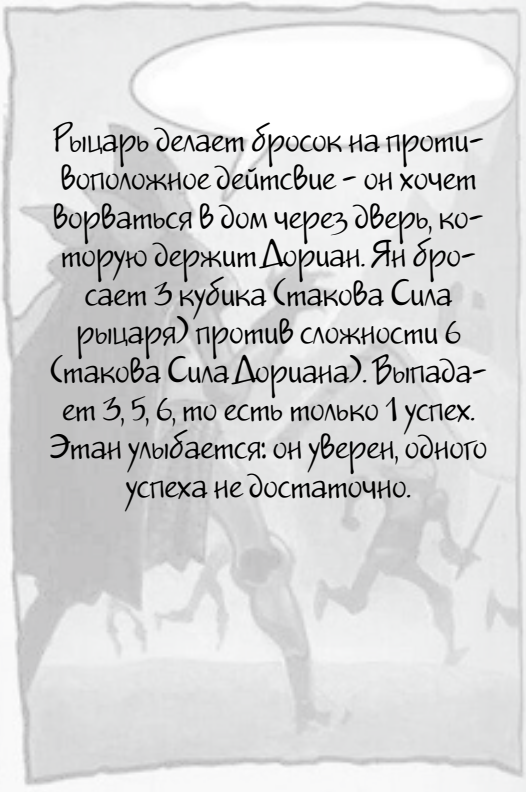
Пример Игры

Ян только что начал последнюю главу истории. Во время предыдущей игры персонажи Эмма (за которую играет Дженнифер), юноша-сатир, и Дориан (за которого играет Этан), тролль-воитель, разделились, когда пытались скрыться с Маской Снов. Ян решил начать игру с момента, встречи.

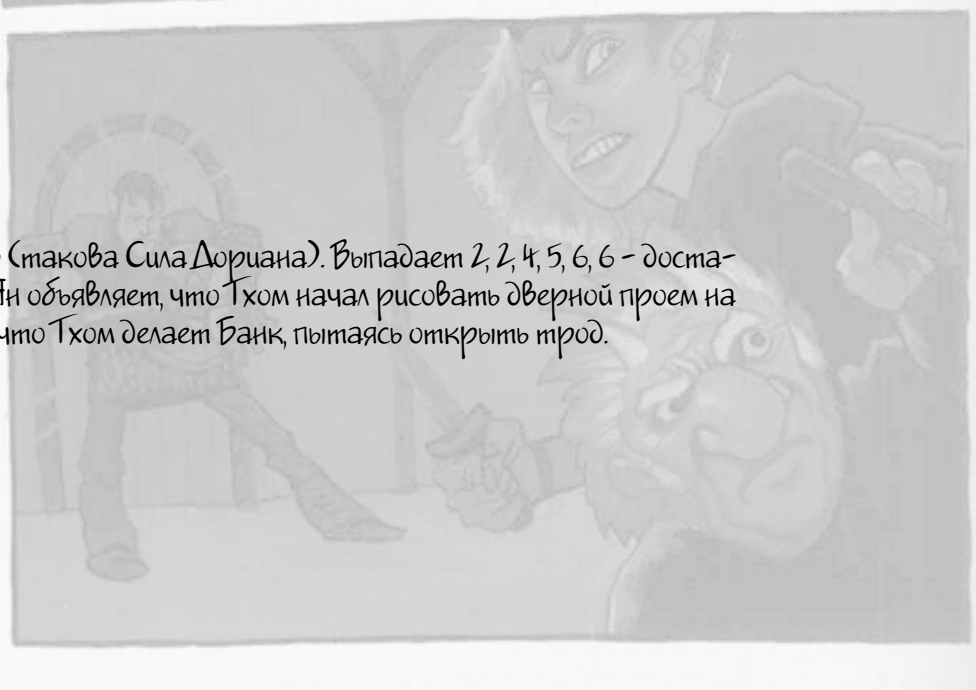
Поскольку Этан сделал заявку, что его персонаж будет смотреть в окно, Ян просит сделать его бросок на Восприятие, чтобы определить, заметил ли он приближающихся Ши. Поскольку те не пытаются действовать незаметно, сложность будет всего 4. У Дориана Восприятие 3 и Бдительность 2 – нужно кинуть 5 кубиков. Этан получает 2, 3, 4, 4, 6. Ян говорит Этану, что его персонаж видит нескольких рыцарей.



Рыцарь делает бросок на противоположное дейтсвие – он хочет ворваться в дом через дверь, которую держит Дориан. Ян бросает 3 кубика (такова Сила рыцаря) против сложности 6 (такова Сила Дориана). Выпадает 3, 5, 6, то есть только 1 успех. Этан улыбается: он уверен, одного успеха не достаточно.



Теперь Этан бросает 6 кубиков (такова Сила Дориана). Выпадает 2, 2, 4, 5, 6, 6 – достаточно, чтобы удержать дверь. Ян объявляет, что Тхом начал рисовать дверной проем на стене. Он не говорит, что Тхом делает Банк, пытаясь открыть трод.

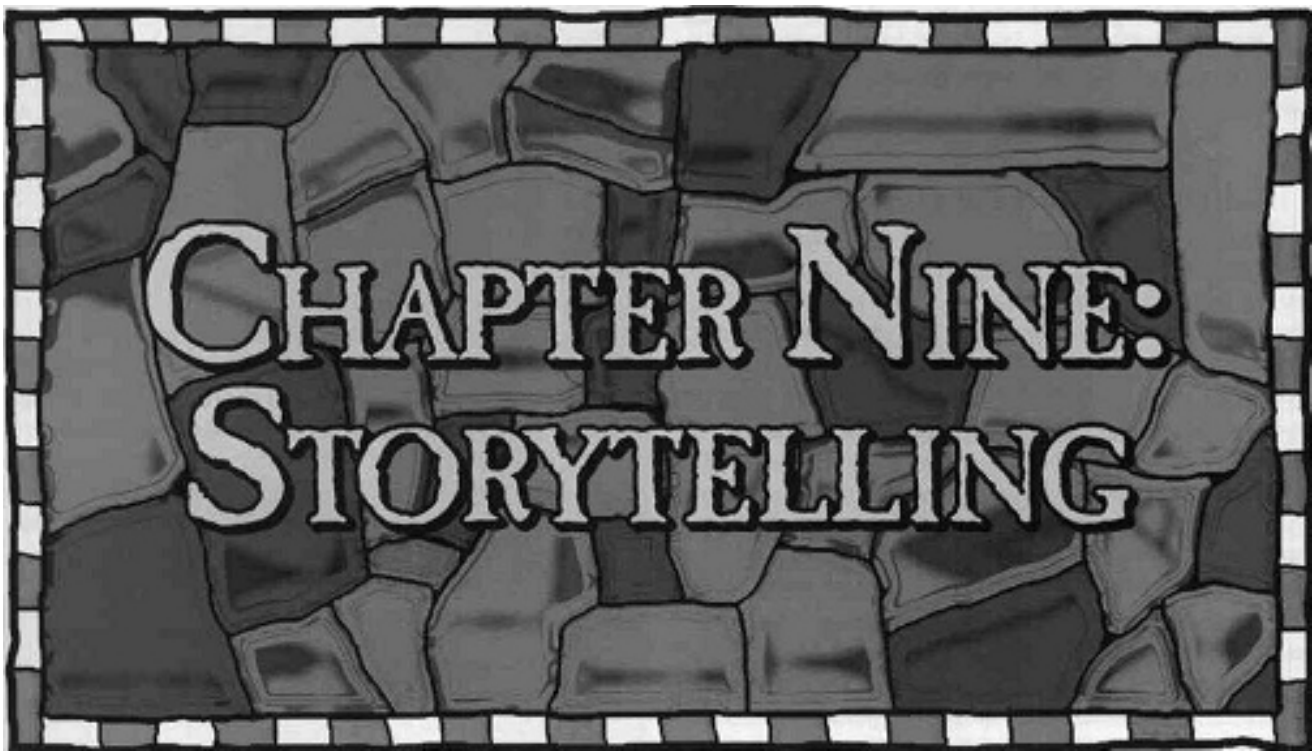


К счастью, у этого фрихолда есть свой трод... Только бы открылся!
ARRGHH!
Скорее! Все сюда!

Дюк Дрей бросает несколько листьев в дверь домика, выполняя быстрый Банк для Удара Падуба (Изначальность ••••). Ян определяет сложность как 6 (метание листьев – Банк 1 уровня и уменьшает сложность на 1). После учета потраченного Гламура он бросает 8 кубиков. Выпадает 3, 3, 5, 6, 6, 8, 9, 9 – целых 5 успехов!
Ян решает, что пяти успехов более чем достаточно, чтобы сокрушить дверь.
Ян объявляет, что все должны бросать на инициативу. Этану везет больше всех, и он объявляет, что Дориан атакует одного из рыцарей химерическим топором. При этом он решает разделить броски, чтобы иметь возможность парировать будущие атаки. Этан делает бросок, пользуясь значениями Ловкости и Фехтования. У него 2 успеха, что означает уверенное попадание. На урон у него 7 успехов. Ян бросает на поглощение за рыцаря, но успехов нет. Больно! Ши с воплем падает.
Второй рыцарь атакует Дориана. Ян бросает на его Ловкость + Фехтование и получает 3 успеха. Этан бросает сэкономленные кубики на защиту и получает только 1 успех. Удар достигает цели. А на повреждение Ян выбрасывает целых 7 успехов!
ARRGH!
Этан делает бросок на поглощение. У Дориана Выносливость 5 и 2 уровня брони от химерической кольчуги, итого 7 кубиков. Выпадает 2, 2, 3, 4, 4, 5, 8 – всего 1 успех! К несчастью, в прошлой схватке Дориан потерял один Уровень Здоровья, так что он Обездвижен.
Тхом заканчивает Банк своего колдовства Странствий. У него 4 успеха, что открывает путь в Ближнюю Грезу. Дженнифер говорит, что Эмма достает кинжал и защищает ментора, готовая парировать и атаковать.

ДОРИАН!
Сейчас ты ему не поможешь! Он будет в порядке!
Проклятье!
Сдавайтесь – и я не причиню вам вреда.
Теперь начинается настоящее приключение...

Поскольку он Обездвижен химерическим уроном, Дориан обретает смертное обличье, неповрежденное, но в коме. Этан смотрит в Таблицу Туманов, чтобы понять, сколько времени Дориан будет без сознания. Не меньше недели, поскольку его Банальность 6.
У Тхома лучшая инициатива на следующих оборот, но Эмма выглядит парализованной гибелью друга (на самом деле, Дженнифер получила худшую инициативу и действует последней). Ян решает, что Тхом будет пытаться протащить ее через портал. Поскольку у него всего 1 успех, Ян говорит, что получилось едва-едва, и они оба падают. Он просит Дженнифер сделать бросок на Ловкость, чтобы понять, уронит ли она маску и кинжал. У нее только 1 успех, так что Ян предлагает ей бросить какой-то из предметов. Дженнифер выбирает кинжал.
Один из рыцарей успевает пройти через портал. Он видит двух беспомощных противников, и приказывает им сдаться.
Эмма решает воспользоваться ситуацией и пытается отбросить Ши назад. Дженнифер заявляет, что она не намерена наносить повреждения - только толкать. У нее 4 успеха, и Ян решает, что этого достаточно.
Теперь начинается настоящее приключение...



Эта история представляет собой лишь крошечную частичку жизни грез.

— Самуэль Тэйлор Кольридж, "Фантом или Факт?"

Когда-то давным-давно, когда мир был молодым, а грезы были совсем юными, граница между мифом и реальностью была гораздо менее четкой. До того, как холодный свет логики "залил" вселенную, разделив ее на рациональные и исключительно научные составляющие, люди испытывали благоговение и восхищение перед миром природы и его обитателями. Для объяснения смены сезонов, повторяющегося чередования дня и ночи, застывшего равнодушия смерти и чуда жизни, люди использовали истории, а не науку. В детстве, все мы испытывали поразительное ощущение чуда, которым был наполнен окружающий нас мир, пытаясь понять, откуда берутся гром и молния, почему деревья теряют листву осенью и почему луна и звезды кажутся такими маленькими. Мы верили в те истории, которые нам рассказывали, независимо от того, были ли они волшебными историями или религиозными притчами. Мы грезили, и каждый день создавали наши собственные истории.

Со временем, мы повзрослели и узнали о существовании научных фактов, в результате чего мир стал гораздо менее магическим и чудесным. Темнота, кошмары и грозы перестали пугать нас так, как это было ранее, но, вместе с тем, они утратили большую часть своего прежнего величия.

Подменыши: Греза - это игра Повествования, которая позволяет вам прикоснуться к забытым основам чуда и вновь посмотреть на мир через глаза легенды. Подменыши являются живыми воплощениями фантазии и воображения, облаченными в одеяния из плоти и крови, но, в то же время, заточенными в созданные ими сами же поддельные обличья. Отделенные от своих истинных жизней в Аркадии, Китэйны способны только изредка прикоснуться к Гламуру, который был некогда известен им как живое воплощение грез. Во многом, в этих забытых детях

фей воплощается наша утраченная юность, и Мир Тьмы полностью отражает то бессердечное общество, в котором все мы обречены существовать.

Отдаваясь зову воображения и посвящая свое время придумыванию новых историй, мы способны восстановить частичку некогда утраченной нами невинности. Мы можем снова научиться смеяться и плакать – ведь не все истории отличаются хорошим концом – и, что самое главное, мы вновь можем научиться помнить. И ваша задача в качестве Рассказчика состоит именно в том, чтобы направить игроков по пути, который лежит между памятью и забытьем, между грезами и реальностью, между чудом и Банальностью.

Роль Рассказчика

На протяжении многих веков, рассказчики были одними из наиболее уважаемых представителей человеческого общества. Исполняя обязанности хранителей племенной истории и мудрости, рассказчик помнил и пересказывал истории о героизме и трудностях, которые становились основой характера племени. Мифы о творении, истории о богах и великих воителях – все они позволяли слушателям в полной мере осознать ценности и основные принципы того или иного общества. Кроме того, они позволяли отдохнуть и отвлечься от насущных проблем.

Роль Рассказчика Подменышей является более сложной, хотя и не такой важной. Сейчас Рассказчики демонстрируют свое искусство с помощью игр Повествования. Они разрабатывают сюжет, отыгрывают тех персонажей, с которыми встречаются наши герои, и реагируют на все те действия, которые предпринимают последние. Тем не менее, игроки так же обладают немалым влиянием на создание (и, что самое важно, изменение исхода) истории. Людям всегда нравились истории, в которых именно они были главными героями. Они испытывали особенное удовлетворение, когда слышали, как то-то называет их имена и спрашивает, что они хотели бы сделать в той или иной ситуации.

В сути своей, игры Повествования идут еще дальше – как только на сцене появляются декорации, а основной сюжет приходит в движение, последующее развитие истории оказывается полностью в руках игроков. Теперь на основе уже существующего костяка истории, игроки и Рассказчик создают нечто новое и, потенциально, воистину чудесное.

Поддержание интереса

Вы должны хорошо понимать как ваших игроков, так и персонажей, которых они создают. Некоторые играют ради ощущения власти, тогда как другие стремятся сосредоточиться на социальных аспектах приятного провождения времени с друзьями. Многие игроки пытаются, так или иначе, реализовать с помощью отыгрыша свои различные желания. Некоторые предпочитают истории, в которых основное место занимает противостояние со смертоносными противниками, тогда как другим нравятся загадки и головоломки или же возможность задействовать свою сообразительность для того, чтобы справиться с какой-то сложной ситуацией. Многим игрокам просто нравится отыгрывать своих персонажей, принимая участие в политических интригах или же демонстрируя свое неподражаемое остроумие. Рассказчик должен учесть все эти желания и подыскать им определенное место в будущей игре. Каждый игрок заслуживает того, чтобы получить некоторое количество времени, на протяжении которого он будет заниматься тем, что нравится ему больше всего. К счастью, удовлетворить все эти желания достаточно легко, и организовав их реализацию в различные моменты игры, Рассказчик способен усилить свою историю, продемонстрировав четкую дифференциацию между сценами, превратив их в нечто отличное от простого набора сражений или загадок.

В сути своей, основной вашей задачей в качестве Рассказчика является наблюдение за тем, чтобы каждый игрок получил свою долю внимания. Хотя многие игроки являются достаточно агрессивными и говорливыми, некоторые из них оказываются весьма застенчивыми или же сталкиваются с некоторыми проблемами, пытаясь перевести свои мысли в слова. Вы должны знать своих игроков достаточно хорошо для того, чтобы в нужный момент вмешаться в игру и слегка подогнать чрезмерно осторожного игрока, заставив его персонажа заметить нечто, чего не смогли заметить более активные персонажи, или же сосредоточиться на той части истории, которая связана с информацией или особыми интересами, которыми обладает персонаж. Игрок, который оказывается не вовлечен в игру в достаточной степени, очень быстро теряет интерес к ней и покидает ее, или же, что еще хуже, остается в ней, но ничего не говорит и не делает. Именно скука является Банальностью реального мира, которая вполне может вынести смертельный приговор вашим историям.

Подготовка

Даже несмотря на то, что игроки помогают Рассказчику создавать историю после ее начала, они не могут создать предысторию или тех персонажей, с которыми в ходе истории встречаются их герои. Именно поэтому, перед началом игры Рассказчику необходимо провести определенные приготовления.

Это абсолютно не означает того, что вы должны создать полностью негибкий сюжет, который будет постоянно толкать персонажей в одном единственном направлении и заставлять их всячески придерживаться предполагаемого хода развития события. Вместо этого, вам нужно выработать общую идею истории, которую вы хотите рассказать, и несколько возможных вариантов реакции на те или иные действия персонажей.

Иногда – хотя, на самом деле, более правильным будет сказать “практически всегда” – игроки решают сделать нечто такое, чего вы даже не могли себе предположить, не говоря уже о том, чтобы проработать для этого какой-либо сюжетный ход. В этом случае, вам придется принять удар и направить развитие истории в непредусмотренном вами направлении (сделав при этом соответствующие заметки, чтобы у вас была возможность через некоторое время проанализировать те возможности, которые это предоставляет), после чего или найти какой-либо способ вернуться к первоначальному сюжету, или же приберечь его на будущее. Вдумчивые размышления над возникшей проблемой практически всегда помогут вам обнаружить неожиданные связи между старыми и новыми событиями, которые бы вряд ли пришли вам в голову, но которые, при всем при этом, только пойдут на пользу вашей истории. Игрокам нравится ощущать, что их решения и действия обладают реальным влиянием на ход истории, и использование их идей дает им понять, что вы согласны предоставить им контроль над судьбами их собственных персонажей.

Помимо всего прочего, вам нужно будет подготовить персонажей, подчиняющихся самому Рассказчику. Каждый из этих персонажей должен быть по-своему запоминающимся – у одного из них могут быть волосы, напоминающие волосы Маленькой Сиротки Энни, другой постоянно может жевать свою жвачку, у лысого парня посреди лысины может быть родимое пятно, а последний после бритья использует одеколон, пахнущий сосновым лесом. У игроков должно возникнуть ощущение, что эти персонажи являются чем-то большим, чем обычными картонными фигурками.

Помимо этого, вы должны приложить максимальные усилия для того, чтобы оживить окружение ваших героев. Сказать, что персонаж находится в приемной у дантиста, в действительности гораздо проще, но и стократ менее эффективно, чем описать продавленную кушетку, запах дезинфицирующего средства, повисший в воздухе, и глухое жужжание бормашины.

Чем более запоминающимися будут ваши описания, тем более жизненными будут выглядеть сцены и персонажи для ваших игроков. Если вы не являетесь истинным мастером импровизации, то вам так же может понадобиться проработать их заранее. Это не так уж сложно, хотя лучшим из наличествующих способов, скорее всего, является внимательное записывание появляющихся у вас мыслей с последующим их сохранением. В конце концов, одним из самых неприятных моментов для игроков является возвращение в то место, которое им уже известно, с последующим столкновением с абсолютно неизвестным окружением, населенным персонажами, имена которых загадочным образом изменились.

Окружение

Прежде, чем начинать игру, вам следует приготовить то место, в котором вы планируете рассказывать ваши истории. Для начала убедитесь в наличии достаточного количества стульев, столов или других плоских поверхностей (которые понадобятся вам для бросков кубиков), листов персонажей и необходимых источников освещения. Если вы предполагаете, что игровая сессия займет больше часа, то вам стоит позаботиться о напитках и чем-нибудь съестном, хотя вы так же можете попросить игроков, чтобы они употребляли все это исключительно во время перерыва в игре. Нет ничего более неприятного, чем попытки создать игровую атмосферу, когда кто-то хрустит над ухом картофельными чипсами. Идеальной является та ситуация, в которой ничто не отвлекает ваших игроков от игры.

Помимо этих достаточно обыденных приготовлений, вам так же следует позаботиться о вспомогательных материалах и справочной литературе, которые могут понадобиться вам во время игры. Кроме того, подумайте о том, нужна ли вам специальная музыка, особое освещение или нечто подобное для того, чтобы усилить впечатление от игры. Вы так же можете ввести какой-нибудь сигнал, знаменующий собой начало истории. Возжигание палочки фимиама или обычной свечи, проигрывание соответствующей записи или CD, декламация стиха, цитирование книги или же простое “А теперь мы начинаем....” вполне могут выступать подходящими свидетельствами того, что игрокам пора утихомириться и полностью посвятить свое внимание игре.

Идеи историй

У истока тишайшей реки
Шум невидимого водопада,
И под яблоней прячутся дети -
Только некому их доискаться,
Только слышно их, полуслышно
В безмолвьи меж всплесками моря.
— Т. С. Элиот, “Литл Гиддинг,” Четыре Квартера

Существуют сотни возможных источников, из которых вы можете брать идеи для ваших историй. Книги, пьесы, фильмы, кино, телевиденье, волшебные сказки, новости, обрывки разговоров – все это может предоставить вам богатейший материал для бесчисленных повествований. В конце концов, вы даже можете взять какую-то старую историю и просто ее немного переделать. К примеру, вместо легенды о драконе, похищающем принцессу, вы можете рассказать вашим игрокам историю о маньяке, который похитил чью-то сестру. Еще лучше, если сестра одного из персонажей исчезнет во время путешествия за границу. Отправившись по ее следам, герои узнают о том, что она была похищена Юношей-герцогом, который влюбился в нее. Как они будут решать этот конфликт? Спасут ее, действуя в стиле Рэмбо? Обратятся к дипломатическим средствам? Как относится к этому сама сестра? И что если похититель является Неблагим, а она, в свою очередь, Благой, или же вообще обычной смертной, которая была зачарована герцогом?

Кроме того, вы так же можете попробовать задействовать в качестве основы

сюжетной линии место, в котором разворачивается действие вашей хроники, использовав его для того, чтобы поддержать основную идею истории. История, действие которой разворачивается в условиях аналогичных фильму Скалолаз, особенно хорошо подчеркнет те сложности, которые могут быть связаны с погодой и природным ландшафтом, тогда как та хроника, действие которой будет разворачиваться на борту круизного лайнера, скорее всего, будет акцентировать внимание игроков на отношениях между пассажирами и невозможности покинуть находящийся в открытом море корабль.

Еще одним источником вдохновения могут быть подконтрольные Рассказчику персонажи. Очевидным примером может быть наличие какого-то выдающегося злодея (особенно в том случае, если он будет неоднократно бросать вызов вашей труппе), но, в принципе, даже те персонажи, которые не представляют для ваших героев прямой угрозы, могут выступать очень серьезным препятствием на пути к цели. К примеру, некая герцогиня испытывает не самые лучшие эмоции по отношению к пакам. Смогут ли персонажи (среди которых присутствует сразу два представителя этого кита) убедить ее помочь им?

И, наконец, у вас есть герои вашей истории. Основываясь на историях и биографиях персонажей, вы можете создавать истории, которые рассчитаны именно на них и способны как подчеркивать их сильные стороны, так и использовать их слабости. Именно подобные хроники относятся к числу наиболее интересных, так как игроки чувствуют, что Рассказчик действительно уделяет внимание их персонажам. Тем не менее, если кто-то из персонажей играет основную роль в одной из истории, то последующие повествования должны фокусироваться на комнибудь другом, предоставляя, тем самым, возможность оказаться в центре внимания всем игрокам.

Элементы Подменышей

И тьма станет светом, а неподвижность ритмом.
Шепчи о бегущих потоках и зимних грозах.
Невидимый дикий тмин, и дикая земляника,
И смех в саду были иносказаньем восторга,
Который поныне жив и всегда указует
На муки рожденья и смерти.
— Т. С. Элиот, "Ист Кукер," Четыре Квартета

Как и в случае со многими играми Повествования, Подменыши обладают определенными элементами истории, которые помогают сделать игру более интересной и запоминающейся. Многие из этих элементов настолько искусно вплетаются в основу рассказываемой истории, что игроки, зачастую, сталкиваются с ними, сами того не замечая. Тем не менее, в случае их отсутствия, история может утратить единство и общее направление развития, независимо от того, насколько качественно продуман сюжет, финальным результатом чего станет то, что вы утратите то ощущение величия и глубины, которое должны вызывать хроники Подменышей.

Тема

Темы представляют собой общие идеи, вокруг которых строятся истории. Независимо от того, являются ли они достаточно простыми (как в случае с "мы должны действовать вместе для того, чтобы выжить") или же очень сложными (примером подобной темы может быть "рациональность убивает романтику, которая свойственна человеческой душе"), темы выступают связывающими звеньями сюжета, а так же, в некотором роде, представляют собой критерии для персонажей, которые принимают участие в той или иной игре. Различные способы выражения темы с помощью окружения, событий и персонажей могут обеспечивать вас множеством различных сюжетных поворотов, фабул и второстепенных сюжетных линий.

В истории вполне может быть больше одной темы. Комбинирование двух или более схожих тем может не в пример лучше подчеркнуть те мысли, которые Рассказчик закладывает в хронику, и вызвать гораздо больший резонанс. В свою очередь, диаметрально отличные так же могут усиливать друг друга, выступая с позиций противопоставления. В сути своей Подменыши обладают рядом базовых тем, заложенных в основу самой этой линейки: отчуждение со стороны как "незапятнанных" фей, так и обычных людей, путь по лезвию ножа между миром Банальности и царством Грезы, ощущение чуда, порождаемое воображением и грезами (восхищения, благоговения и печали, вызванной их утратой), ужасы и радости сотворения грез, которые оживают в буквальном смысле этого слова, и постепенный уход детства, финалом которого становится смерть невинности. Это всего лишь несколько тем, характерных для мира подменышей, но, при этом, каждая из них скрывает в себе возможности для появления дюжин других возможных вариантов.

Изоляция/Отчуждение

Подменыши являются сиротами и изгнанниками Аркадии. Хотя они рождаются в человеческих семьях, Китэйны не являются людьми. Они представляют собой воплощения грез и кошмаров, каждому из которых дает жизнь своя уникальная история. Они живут в невидимом мире, который не может увидеть ни один человек. Никто не понимает их; более того, многие из них сами не понимают себя. Находясь под неустанным давлением Банальности, они постепенно теряют связь со своими истинными сущностями, забывая о том, кем они являются на самом деле. Очень немногим из них удается пересечь границу зрелости и остаться самим собой, так как Банальности следует за ними, подобно ледяному дыханию зимы – и из-за того, что они запятнаны Банальностью, их сородичи из числа истинных фей считают их нечистыми и неполноценными существами.

Семья

Из-за того, что подменыши не помнят о наличии родственных уз с другими подменышами, каждый из них, в некотором отношении, является сиротой, лишенным настоящей семьи. В результате этого, каждому подменышу приходится создавать семью родственных душ. Воспитание – принятие подменыша во владения фэйри – становится некоторой и, зачастую, единственной заменой семьи Китэйна. Кроме того, достаточно тесные узы так же могут быть следствием создания клятвенных кругов.

Проблема семьи является одной из фундаментальных проблем детства и, соответственно, доминирующей темой Подменышей. Как подменыш относится к своей человеческой семье? Какие разновидности проблем возникают в смертных семьях, членами которых являются подменыши? Вполне возможно, что, в силу своего чувства "отличности" подменыши будут прикладывать особенные усилия для того, чтобы добиться гармонии внутри их смертных семей. Греческие драмы, пьесы Шекспира и многие современные произведения связаны с семейными отношениями – одной из самых универсальных и сложных тем, которые только могут существовать в мире.

Романтика

Волшебные истории и баллады трубадуров наполнены историями об истинной и безответной любви – а так же принцах, которые пробуждают принцесс поцелуями, любовниках, которые разделяют друг с другом зачарованные фрукты, и королевах фей, которые похищают сердца смертных рыцарей. Вполне естественно, что эти истории нашли свое отношение и в рамках Подменышей: Грезы. Это мир эпических легенд и романтика является кровью, бегущей по его артериям. Куртуазная любовь всегда занимала свое место в обществе подменышей и надеющийся на взаимность поклонник в любой момент может посвятить себя выполнению кажущихся невозможными задач, которые ему и его друзьям (которые образуют труппу) придется выполнить для того, чтобы завоевать симпатию объекта его привязанности. Ни одна возлюбленная из рода Китэйнов не ответит взаимностью своему поклоннику без предварительных доказательств его любви. Великие любовные истории являются неотъемлемой составляющей самых известных повестей и легенд (к примеру, об Артуре, Ланселоте и Гвиневере или же о Тристане и Изольде) и использование их в хронике Подменышей вполне может сыграть решающую роль в достижении поставленной вами задачи и создании соответствующей атмосферы.

Чудо

Если вы попытаетесь представить себе подменышей в качестве детей, то все, постепенно, начнет становиться на свои места. Дети всегда отличались способностью видеть чудеса даже среди самых обыденных вещей и без малейших сомнений принимать самые невообразимые вещи. Для ребенка действительно возможно все, начиная Бетти, которая, на самом деле, является замаскированной принцессой, и Санта Клаусом, который скачет на своей упряжке оленей по зимнему небу, готовясь осчастливить подарками всех хороших мальчиков и девочек, и заканчивая отцом, собирающимся выиграть каджиллион долларов в лотерею и маленьким коричневым желудем, который, в действительности, представляет собой лучшего друга, которого зовут Тервилликин. Все дети отличаются невинной надеждой и верой в то, что, на самом деле, они бессмертны, и падающие звезды способны исполнять желания. Этим же отличаются и подменыши. Их мир населен фантастическими существами, включая и их самих. Они способны создавать химер из своего воображения, и их грезы могут принимать четкую форму и становиться реальными. Подменыши действительно

бессмертны, хотя их смертные тела стареют и умирают, а желание, загаданное падающей звезде, может оказаться ключом к еще более невообразимым чудесам.

Кошмары

Ни одна волшебная история не может считаться законченной при отсутствии ужасного врага или магического зверя, с которым необходимо сразиться героям. Подобно тому, как подменыши способны создавать чудесных и восхитительных химер, их темные эмоции и грезы так же могут вырываться из-под их власти и обретать свою собственную жизнь. Хотя подобные создания ни имеют какой-либо власти над реальным миром, они способны наносить вред подменышам и заставлять их возвращаться в холодные объятья Банальности. И, иногда, противник не является химерическим – в конце концов, могучие подменыши так же могут бросить вызов персонажам или же Банальность может обрушиться на них гораздо менее фантастическим (но от этого не менее смертельным) образом, примером чего может послужить заключение в одном из учреждений для людей с умственными отклонениями.

Свобода/Дикость

Подменыши являются очень спонтанными существами. Многих из них можно даже назвать примитивными и дикими. Они отличаются тягой к творчеству и новым идеям (что, в принципе, весьма неудивительно, учитывая то, что каждый из них, в некотором отношении, является физическим воплощением той или иной мечты), но, несмотря на то, что они часто служат делу красоты и свободы, эти существа могут быть не менее разрушительными и потенциально губительными. Некоторым подменышам так и не удается найти четкое различие между двумя этими крайностями,

и, подобно эгоистичным детям, они стремятся реализовать свои собственные капризы за счет других людей.

Безумие

Что происходит с подменышами, которым так и не удается обнаружить свое истинное наследие? Или, что еще хуже, если они сами или кто-то близкий к ним начинает считать их безумными? В конце концов, никто другой не может видеть окружающий мир так, как видят они; никого другого не способны выгнать из дома его же собственные кошмары. Разве это не является признаком безумия?

Когда подменыши забывают о том, кем они являются, или же погружаются в Банальность настолько глубоко, что им становится сложно принимать свою истинную природу, то безумие оказывается для них наиболее логичным объяснением. В конце концов, можно ли как-то еще сохранить свое здравомыслие в мире, где никто не верит в ваше существование, и где самые чудесные вещи являются эфемерными?

Юмор

Истории Подменышей никогда не должны становиться неумолимо серьезными и мрачными. Похотливые сатиры, лживые паки и отвратительные красные шапки имеют такое же право на существование, как и самые куртуазные Ши, а отношения между простолюдинами и аристократами могут стать предметом долгих часов упоительного и очень веселого отыгрыша. Вспомните Сон в Летнюю Ночь Шекспира с его веселыми шутками, и вы получите прекрасное представление о том, что такое юмор фэйри. Конечно же, в трактовке некоторых разновидностей подменышей, подобные шутки могут оказаться достаточно злыми. К примеру, представьте себе Кэвина, ребенка из фильма Один Дома, в качестве красной шапки.

Атмосфера(ы)

We're the mystery of the lake when the water's still.
We're the laughter in the twilight,
You can hear behind the hill.
We'll stay around to watch you laugh,
Destroy yourselves for fun.
But you won't see us, we've grown sideways to the sun.
— Horslips, "Sideways to the Sun"

Атмосфера истории Подменышей представляет собой комбинацию сеттинга, окружения, метода изложения и ситуации, которая вызывает эмоциональный отклик у игроков. Эта атмосфера может быть веселой и беззаботной, темной и угрожающей, зловещей или непристойной. Во многих случаях, атмосфера и тема выполняют общую задачу, пребывая в достаточно тесной связи друг с другом.

Природа атмосферы часто зависит от того, как она используется. Истории, связанной с причудливыми трюками и шутками, вряд ли пойдет на пользу атмосфера мрачной печали и скорби, тогда как история, посвященная отчаянным попыткам обогнать само время, вряд ли будет хорошо сочетаться с атмосферой ненавязчивого фарса.

Лучше всего начать создание атмосферы с самого начала игры, добившись этого посредством музыки, света или же тона, которым разговаривает Рассказчик. Звуки веселой песни могут настроить игроков на то, что история будет проходить достаточно быстро и исключительно в светлых тонах. Возжигание свечи и ладана, звон колокольчика или ритмичное произнесение нескольких слов способно послужить началом сессии и дать игрокам понять, что предстоящая игра должна быть очень серьезной и мистической.

Зачастую поддерживать атмосферу не в пример сложнее, чем создавать ее. Некоторые игроки постоянно пытаются разрушить серьезную или пугающую атмосферу шутками или же внеигровыми разговорами. Многие подобные игроки, в действительности, стесняются своих собственных эмоциональных

откликов, и потому пытаются скрыть их. Сосредоточение на атмосфере и отказ нарушать возникающее напряжение, способны иногда вернуть подобных игроков в историю. Если же ничего не помогает, то просто игнорируйте выходки этих игроков и продолжает рассказывать историю. Игроки, которые уже вовлечены в ее ход и достаточно опытны для того, чтобы ценить важность атмосферы, помогут вам справиться со всеми проблемами.

Отсрочка неверия

Игроки должны погрузиться в историю, не чувствуя себя при этом глупо или неловко. Они так же должны верить в то, о чем повествует им Рассказчик. Это не значит, что они должны раз и навсегда увериться в существовании гигантов, но, на некоторое время им, придется отстрочить свое неверие. Таким образом, вы сможете создать вполне правдоподобный мир, частью которого и станут ваши игроки.

Подменыши существуют не только в обычной реальности – они так же часто пребывают в местах, которые, в равной степени, свободны от оков Банальности и нормальности. Они взаимодействуют с поразительными существами, рожденными из грез и принимающими как ужасающие, так и невообразимо прекрасные обличья. Очень важно, чтобы вы приложили массу усилий для того, чтобы описать данные места, так как порождения грез и оружие грез являются такими же реальными и привычными для подменыша, как любая машина или небоскреб. Игроки должны принять реальность химер и Гламура фэйри для того, чтобы в полной мере соприкоснуться со всей глубиной существования фей. В результате этого, основная ваша задача состоит в том, чтобы сделать для них все это реальным.

Одним из лучших способов добиться этого является задействование всех органов чувств при описании той или иной сцены. Несмотря на то, что мы получаем большую часть нашей информации посредством визуализации, не стоит забывать о том, что именно благодаря сенсорному восприятию мы ощущаем реальность окружающего мира. Опишите теплое и приятное прикосновение бархатного плаща к коже подменыша; холодные и тесные объятья кольчуги; или же ледяной холод Банальности, стекающей с острия клинка, который сделан из холодного железа. Расскажите о птичьих песнях в ленивый, солнечный день или странном шуршании в кустах. Попытайтесь соблазнить ваших игроков мыслью о чудесном лимонном шербете или соленых океанских брызгах. Заставьте их ощутить аромат свежевыпеченного хлеба или тошнотворный запах, который исходит от тел раненных и умирающих. Более того, вы даже можете принести на игру кусочек бархата или перо, после чего, в нужные моменты, передавать его по кругу, использовать для создания атмосферы фоновую музыку в виде записей звуков природы, зажечь палочку фимиама или же прихватить с собой коробку лимонного шербета.

Конфликт

Сердцем любой истории является конфликт. Вряд ли кого-либо заинтересует история о том, как девочка отправляется в магазин для того, чтобы купить буханку хлеба. Тем не менее, если она является голодающей сиротой, пытающейся накормить двух своих младших братьев, и она отправляется в путь, невзирая на завывающую вьюгу и сломанную ногу, то, пожалуй, у этой истории есть гораздо больше шансов привлечь наше внимание. Конфликт необязательно должен подразумевать под собой вооруженное противостояние; он может выражаться в каких-либо препятствиях, которые необходимо преодолеть героям. В историях Подменышей может существовать великое множество возможных конфликтов. К числу некоторых из них относятся следующие:

Благие против Неблагих: Это классическая дихотомия фей, представляющая собой исконное и фундаментальное противостояние. Данный конфликт может разворачиваться как между противоборствующими Дворами,

так и в душе отдельно взятого подменыша, где доминирующая сторона личности пытается взять верх над подсознанием.

Подменыши против Смертных: Этот конфликт может представлять собой противостояние между человеческой и магической сторонами подменыша; схожим образом, он может быть связан с борьбой Китэйнов и отравленных Банальностью смертных или же охотников на фей, стремящихся добыть несколько новых трофеев.

Подменыши против Вампиров: Подменыши верят, что вампиры являются потомками кровожадной и безумной феи. Эти наполовину живые, наполовину мертвые существа являются источниками Банальности и давно уже забыли о своем истинном происхождении. Китэйны считают их предателями и очень опасными противниками.

Подменыши против Оборотней: Оборотни считаются одной из рас подменышей и, несмотря на то, что они уже давно покинули своих сородичей, последние не собираются отрекаться от них. Тем не менее, из-за их яростного противостояния Тьме, оборотни оказались отягощены Банальностью и полностью утратили какую-либо связь с Грезой. Подменыши и оборотни иногда вступают в противостояние друг с другом из-за оставшихся нетронутыми островков дикой природы.

Подменыши против Магов: Некоторые маги некогда были подменышами, но со временем запутались в своих собственных парадигмах. Многие из них поддерживают дружественные отношения с Китэйнами; тем не менее, существуют и те, кто стремятся уничтожить фей, навредить им или же сделать объектом своих жестоких экспериментов.

Подменыши против Призраков: Некогда подменыши могли перенести душу мертвого художника в Грезу и позволить ему продолжать создавать чудесные произведения даже после смерти. Однако теперь королевство мертвых стало далеким и пугающим местом для Китэйнов. В конце концов, кто знает, какие ужасающие планы скрываются в головах тех, кто повелевает легионами мертвых?

Старцы против Юношей против Детей против Самих Себя: Как ни странно, но проблема различий между поколениями является достаточно серьезной даже для фей. Старцы обладают ответственностью и пользуются доверием со стороны других фей, хотя, при этом, они часто оказываются отягощены Банальностью. Они считают Юношей и Детей безответственными и ненадежными. Юноши уже начали соприкасаться с Банальностью и ощущать приближение старения. Они стараются сохранить свою юность и красоту, яростно сражаясь с приближающейся старостью и отчаянно завидуя свободе и невинности Детей. В свою очередь, Дети пытаются воспротивиться контролю со стороны своих человеческих (и, иногда, фейских) родителей. Каждая группа обладает своими целями и желаниями, которые, при этом, очень часто конфликтуют.

Кроме того, каждая из упомянутых выше групп подвержена и внутренним конфликтам. Некоторые из подменышей могут даже находиться в состоянии войны друг с другом, испытывая ненависть к своим смертным обличьям или же рецессивным Наследиям.

Дом против Дома: Хотя Ши могущественны, они не всегда выступают единым фронтом. Многих раздражает высокомерие Дома Гвидион, а некоторые считают, что все представители Дома Лиам заслуживают уничтожения. В свою очередь, младшие семьи, связанные с аристократическими Домами, сражаются за привилегии и власть еще более яростно, чем их высокородные покровители.

Аристократы против Простолюдинов: Многие простолюдины считают Ши назойливыми и закостеневшими глупцами, которые постоянно лезут не в свое дело. В свою очередь, аристократы с трудом понимают, что делать с обычными феями, которые больше не хотят занимать уготованное им самой природой место в обществе, а настойчиво требуют чего-то, что они именуют демократией!

Опустошители против Муз: Многие подменыши верят, что в мире всегда будет больше Гламура, чем может понадобиться Китэйнам. Этих подменышей, которых часто называют Опустошителями, особенно презирают те фэйри, которые верят, что Гламур постепенно исчезает из мира. Тем не менее, в определенный момент своей жизни практически все подменыши сталкиваются с тем, что им необходимо совершить Опустошение. Но какое решение, в подобной ситуации, будет действительно верным?

Подменыши против Банальности: Одним из основных занятий подменышей является борьба с Банальностью. Люди Осени служат Банальности сами не осознавая этого, тогда как Даунтэйны активно охотятся на подменышей (независимо от того, насколько хорошо они понимают, кто это такие).

Хроники Подменышей и Странствие Героя

В Подменышах: Грезе вы рассказываете великую и эпическую историю, которая должна быть наполнена невообразимыми приключениями и мифическими мотивами. Одним из способов, с помощью которых вы можете добиться чувства эпичности, является понимание самой структуры мифа. Хотя, конечно же, существует очень много способов создать действительно поразительную историю, это, без сомнения, будет представлять для вас гораздо меньшую проблему в том случае, если вы будете знать, как обычно возникают мифы.

Одна из разновидностей структуры мифов именуется “Странствием Героя” и является архетипичной для многих приключенческих и фэнтезийных историй. Даже если вы не захотите строить вашу историю, соблюдая точную последовательность всех этапов Странствия Героя, вы вполне можете взять из него отдельные элементы и, тем самым, сделать вашу игру более интересной и многогранной.

Странствие Героя будет гораздо легче понять в том случае, если вы будете рассматривать

его не в качестве отдельной специфической истории, а в качестве архетипа истории. Если вы только начинаете знакомиться с Повествованием, то, вполне возможно, что вы можете захотеть попытаться создать очень простую хронику, основанную исключительно на Странствии Героя. Предлагаемая им четкая структура поможет вам сосредоточиться, и будет поддерживать интерес игроков, так как они будут постоянно ощущать проверенное многими столетиями волнение и силу мифа.

Странствие Героя состоит из 12 стадий, которые, несмотря на традиционное наличие определенного порядка, вполне могут изменять свою последовательность в соответствии с пожеланиями Рассказчика.

1. Обычный Мир

Наши герои (Элхарн, Вивианн и Гэвин) пребывают в своем Обычном Мире: местном баре. Это обычный и довольно скучный вечер, все спокойно и ничего не происходит. Герои даже не догадываются, что уже очень скоро все изменится. Как бы то ни было, бар закрывается, и они направляются домой.

Описание: Обыденный мир и Банальность идеально подходят для освещения данного этапа. Вполне естественно, что подменышам приходится регулярно возвращаться в Обычный Мир, вне зависимости от того, хотят ли они этого. Именно поэтому, вы должны вызвать у ваших героев ощущение данного места, тем самым, добившись последующего контраста с магическим миром фей и чудес, в котором и будет разворачиваться действие последующих этапов.

Рекомендации: Проведите эту стадию дома, на работе или в любом другом месте, которое характеризуется атмосферой спокойствия, скуки и безопасности. Конечно же, если ваши персонажи отличаются некоторыми странностями, то и их "Обычный Мир" так же должен быть достаточно странным. Прелюдия персонажа является исключительно важной для определения его Обычного Мира.

2. Зов к Странствиям

Внезапно на них обрушивается отряд Неблагих! Черные стрелы летят со всех сторон, но прежде, чем персонажам нашей истории удается дать им отпор, Неблагие лучники исчезают. Почему они вообще напали на наших героев? И что здесь происходит?

Описание: Внезапно происходит нечто такое, что должно продемонстрировать персонажам, что вся их предыдущая жизнь должна измениться самым радикальным образом. В истории появляется некий новый элемент, и персонажи понимают, что Обычный Мир больше не защищает их от реальности и изменений. Король приказывает им расследовать некое преступление; один из старых друзей оказывается похищен; обнаруживается древнее сокровище.

Рекомендации: Зов к Странствиям должен быть чем-то, что исключительно просто и откровенно вовлекает персонажей в историю. Данный момент очень важен для того, чтобы ваши герои стали частью сюжета. Зов к Странствиям не обязательно должен быть жестоким и кровавым, но при этом герои обязаны обратить на него свое внимание.

3. Отвержение Зова

"Возможно, нам стоит рассказать об этом герцогу?" спрашивает Элхарн. "Ну уж нет, мы не будем в это впутываться. Здесь что-то нечисто", – заявляет Гэвин. "Давайте-ка убираться отсюда!" кричит Вивианна, переходя на бег. Наши герои скрываются с места событий, направляясь к безопасности прочных стен своего дома.

Описание: Даже, несмотря на то, что Зов к Странствиям уже прозвучал, ваши герои вряд ли сразу же захотят покидать свой Обычный Мир. Они отказываются от изменений, стараясь повернуться спиной к уготованной им судьбе. Но подобный отказ будет очень недолговечным – благо очень скоро, им придется встретить с живым воплощением судьбы, которая принимает обличье Наставника.

Рекомендации: Эта стадия в основном зависит от реакции самих персонажей. Тем не менее, вы так же можете озвучить Отвержение устами одного из персонажей Рассказчика. Конечно же, одной из разновидностей Отвержения Зова является преуменьшение того, что происходит на самом деле: "Эй, да все, в действительности, далеко не так плохо. В чем проблема?"

4. Встреча с Наставником

Старый эшу Грегори ожидает наших героев в темноте их дома. Хотя этот иссохшийся Старец является Неблагим, он все равно пользуется заслуженным уважением других Китэйнов. "Ну что же, Юноши, вы не понимаете, во что вы ввязались, не так ли?" произносит он, прогуливаясь по комнате и внимательно рассматривая героев своими темными глазами. "Владыки Грома хотят уничтожить вас".

"Но что мы им сделали?" спрашивает Вивианна.

Голос Грегори раздается из темноты: "Боюсь, друзьям мои, что Владык беспокоит не то, что вы сделали, а то, что вы можете сделать". Он плотнее закутывается в свой плащ. "Они предвидели вашу судьбу и, надо сказать, что она их совсем не порадовала..."

Описание: Наставник появляется для того, чтобы истолковать персонажам Зов к Странствиям и направить их на уготованный им путь. Наставник обычно гораздо старше, мудрее и сильнее персонажей, хотя, конечно же, так бывает не всегда. Именно Наставник должен помочь персонажам разобраться в тех изменениях в окружающем мире, которые повлек за собой Зов. Более того, Наставник может даже принять облик предмета – к примеру, это может быть книга, карта или сокровище – главным является то, что именно он направляет героев на путь приключений.

Рекомендации: Постарайтесь справиться с соблазном раскрыть персонажам основные сюжетные вехи посредством общения с Наставником. Наставники являются независимыми и самостоятельными персонажами – очень часто, это герои прошлого, которые уже завершили свои личные Странствия. Хотя Наставники иногда могут сопровождать героев на протяжении истории, они очень часто исчезают без какого-либо предупреждения. Основная ваша задача состоит в том, чтобы не допустить такой ситуации, в которой персонажи будут полагаться на своего Наставника как на универсальную палочку-выручалочку. Этот персонаж может помочь им, но он не может думать за игроков.

5. Преодоление Первого Порога

Уже поздняя ночь. Цепь на двери склада легко перерезается парой кусачек. "Вы уверены, что нам нужно делать это?" спрашивает Гэвин.

"Уверены? Проклятье, да я вообще не знаю, зачем мы здесь. Но нам нужно узнать, что планируют Владыки Гром", – шепчет Вивианна.

Они осторожно входят на старый склад. Добравшись до горы ящиков, они огибают ее, следуя за тусклым светом, исходящим от знака ВЫХОД в дальнем левом углу помещения. Крошечный фонарик вспыхивает в руках у Гэвина. "Посмотрите на все эти ящики с садовыми инструментами. Мне казалось, будто бы ты сказала…" – начинает Гэвин. Вивианна усмехается "Что! Садовые инструменты? Ах, да, ну, конечно же. Посмотрите сюда!" Она прикасается Камнем Открывания к стенке ящика, после чего раздается скрип дерева, и вылетающие оттуда гвозди освобождают крышку.

"Все так, как я и думала", – произносит Вивианна, с трудом сдерживая дрожь, так как она уже чувствует, что находится внутри. Свет фонарика Гэвина отражается от содержимого ящика.

Элхарн четырхается, с трудом переводя дух. "Дерн с холодным железом! Проклятье, на этот раз Теневой Двор зашел слишком далеко".

Внезапно на складе вспыхивает свет, рассеивая царящие там густые тени. Человек – нет, это явно не человек, а Китэйн – в черном

плаще делает шаг вперед. Одновременно с этим, три героя слышат щелчки взводящихся тетив трех арбалетов и, спустя несколько мгновений, еще трое Китэйнов окружают их со всех сторон.

Китэйн в плаще издевательски улыбается своим пленникам. “Доброй ночи и добро пожаловать в мое скромное жилище. К сожалению, я буду вынужден попросить вас остаться здесь и насладиться моим гостеприимством...”

Описание: Преодоление Первого Порога представляет собой переход в Особый Мир, ту часть истории, где все вокруг становится странным и опасным, и остается таковым до тех пор, пока персонажи не покидают Особый Мир на десятой стадии, которая называется Обратная Дорога. Становится очевидным, что персонажи больше не могут вернуться к своей спокойной и неторопливой жизни. Теперь им придется сразиться со Стражем Порога, персонажем, который воплощает в себе ту опасность, с которой они сталкиваются. Героям необходимо будет победить Стража или же как-то провести его для того, чтобы продолжить Странствие. Впервые за все это время персонажам придется побороть страх, который они впервые испытали на стадии Отвержения Зова, и переступить через него, сделав первый шаг навстречу Особому Миру.

Рекомендации: Это стадия, на которой многие Рассказчики стараются немного напугать персонажей. Постарайтесь сделать это так, чтобы в процессе запугивания ваши герои не погибли. Тем не менее, вы вполне можете создать непосредственную угрозу их жизни, после чего предоставить им путь к бегству, который поможет им избежать неминуемой смерти. Неплохой идеей так же является использование Первого Порога в качестве ознакомительного этапа, в ходе которого персонажи узнают нечто о центральном антагонисте или же его плане – в конце концов, это поможет Рассказчику намекнуть героям на те конфликты, которые ожидают их в дальнейшем.

6. Испытания, Союзники, Враги

В кафе “Ящик Игрушек” персонажам, наконец-то, удается перевести дух. “Ты все же смогла вытащить нас оттуда, Вив”, – произносит Гэвин, все еще потирая место, с которым соприкоснулось холодное железо. “Я боюсь, что Владыки Грома могут готовить покушение – и что, если они собираются убить герцога Эона?” спокойно произносит она. “Нам нужно узнать о них еще что-то. Я думаю, что мы можем попытаться найти что-то о том грузовике, на котором они скрылись”, – добавляет Элхарн.

“Дети, да что вам вообще известно об основных принципах безопасности?” медленно произносит сидящий в углу тролль. Очевидно, что он уже не молод, и на плечах этого Старца красуется старая армейская куртка. Приблизившись к их столику, этот огромный Китэйн протягивает руку Элхарну, который с готовностью пожимает ее. “Мое имя Тор. Вы должны были слышать обо мне. Вам явно не стоит болтать здесь о Владыках – в конце концов, это место находится рядом с их территорией и здесь даже у стен есть уши. Почему бы вам не встретиться со мной в парке через двадцать минут. Только убедитесь, что за вами никто не следит”, – тролль произносит это спокойно и размеренно. Затем он улыбается Элхарну и, без лишних слов, покидает “Ящик Игрушек”, делая это так же незаметно, как и вошел сюда.

Описание: В ходе этого этапа персонажи получают новую информацию о своем путешествии, заводят новых друзей, сталкиваются с различными кризисами и, так или иначе, находят себе проблемы. Это самая продолжительная стадия из всех двенадцати. Вы должны позаботиться о том, чтобы испытания, союзники и враги так же обладали определенной структурой, а не появлялись хаотично. Достаточно неплохой идеей является проведение этого этапа в баре или на открытой местности, что позволит персонажам в полной мере воспользоваться всем доступным им арсеналом

методов взаимодействия с окружающим миром. Ваше задание в качестве Рассказчика состоит на этом этапе в том, чтобы предоставить персонажам максимум информации об Особом Мире, в котором они оказались, познакомить их с основными действующими лицами истории (если, конечно же, этого еще не произошло) и дать им понять, что ожидает их в дальнейшем.

Рекомендации: На этой стадии вы можете активно задействовать Дополнения персонажей, причем в особенности это касается Контактов, Свиты, Мечтателей, Ресурсов и Ментора. Вы так же должны предоставить вашим героям ряд препятствий, которые им придется преодолеть, познакомить их с предполагаемыми врагами и организовать встречу с союзникам, которые смогут помочь им на этом этапе. Основная задача персонажей состоит в том, чтобы собрать как можно больше информации о разворачивающейся истории и приготовиться к приближающемуся кризису.

7. Приближение к Глубочайшей Пещере

"У меня какое-то плохое предчувствие," шепчет Гэвин. Вивианна шипит, "Пожалуйста, замолчи, иначе это еще сильнее будет напоминать какую-то дурацкую историю из второсортного романа. Сохраняй спокойствие. Ты помнишь, что сказал Тор – в этом месте полно химер!" Персонажи пробираются через темный лес красного дерева, направляясь к потайной Неблагой цитадели. Все, что им известно, состоит в том, что за ними из деревьев наблюдает множество темных глаз, глаз, которые принадлежат соглядатаям самих Владык Грома.

"А как зовут Неблагого лорда, который живет здесь?" спрашивает Гэвин. Элхарн бормочет: "Блэкторн. Говорят, что у него есть личная гарпия, которая служит ему". "Гарпия?" жалобно произносит Гэвин. "Слушайте, ребята, а может быть я пока схожу за пивом и просто подожду, пока вы не вернетесь?"

Описание: Ваши персонажи наконец-то в полной степени представляют, что им необходимо совершить. Им удалось собрать все кусочки головоломки на протяжении предыдущих этапов (особенно это касается шестой стадии); и теперь им остается только решить эту головоломку и начать действовать. На этой стадии они готовятся спустить в Подземный Мир, представляющий собой чрево кита, Глубочайшую Пещеру, где испытанию подвергнутся их души. В отличие от Первого Порога, перед ними теперь лежит настоящая опасность.

Рекомендации: Эта стадия не должна быть чрезмерно мрачной или зловещей, так как, в противном случае, напряжение, которое вы пытаетесь создать, просто исчезнет. В ходе данного этапа вам предстоит еще раз сыграть на страхах персонажей, пытаясь заставить их осознать, что они приближаются к главному испытанию всей этой истории. Если ваши герои не поймут этого, то они или полные идиоты, или же вы не справились с основным своим заданием.

8. Последнее Испытание

"Вам следовало бы оставаться в ваших собственных владениях, сир рыцарь!" презрительно произносит Блэкторн, лицо которого скрыто его ужасающей маской-шлемом. Черный клинок в его руке испускает неземной свет. "Никто не усомнится в моей верности герцогу Эону! Я не позволю никому пытаться злоумышлять против моего господина!" кричит Элхарн, отражая удары великого Неблагого лорда. Вивианна наблюдает со стороны, как, казалось бы, в замедленном ритме Блэкторн преодолевает защиту Элхарна, и вонзает пять футов черной химерической стали в нагрудник Элхарна. "Глупый мальчишка, герцог Эон уже почти что мертв. Я уже направил кинжал в его сердце – разве ты еще не видел его нового телохранителя? Теперь то, когда холодная сталь пронзит сердце этого ублюдка Эона, является лишь вопросом времени", – хохочет Блэкторн.

Описание: Этот этап является одной из самых мрачных и тягостных частей Странствия.

Создается впечатление, будто бы герои утратили все. Они встретились с их величайшим врагом, пережили свою величайшую неудачу и, невзирая на все свои старания, так и не смогли преуспеть. Они утратили опору, заблудились или же вообще готовятся к смерти. Даже в том случае, если это лишь символическая смерть, персонажам все равно предстоит “спуститься в бездонные глубины” и встретить величайшую тьму лицом к лицу.

Рекомендации: Это может быть очень депрессивный момент для ваших игроков. Постарайтесь сделать так, чтобы им не пришлось мучиться слишком долго. Тем не менее, запомните, что чем более мрачным будет Последнее Испытание, тем более торжественными и триумфальными станут последние несколько этапов.

9. Награда

“Ну что же, Блэкторн, ты победил юного рыцаря. Но готов ли ты сразиться со старым воином?” спрашивает Тор, выступая из теней и поднимая свою исполинскую секиру. “О, сир Тор, какая восхитительная неожиданность? Что привело вас сюда?” произносит Блэкторн, голос которого сложно назвать довольным. “Я выступаю свидетелем, свидетелем твоего предательства. Ты проиграл, темный лорд”, – грохочет Тор. “Я боюсь, что это ты проиграл, Тор”, – отвечает ему Блэкторн. “Пока мы говорим с тобой, арбалеты моих стрелков уже нацелены на твое сердце”.

“Отзови их, Блэкторн!” рычит Вивианна, прижимая кинжал из холодного железа к спине рыцаря. Она улыбается, когда он замирает и медленно поднимает вверх руки, приказывая облаченным в черное арбалетчикам отступить.

Описание: Вашим героям удалось проследовать за врагом в самое его логово, встретиться лицом к лицу со смертью, а затем выжить для того, чтобы поведать об этом. Им удалось заполучить жизненно важную информацию или бесценное сокровище, которое поможет им завершить историю. Хотя герои еще не победили, они уже чувствуют, что не все потеряно, и теперь находятся не в пример ближе к достижению своей главной цели.

Рекомендации: Старайтесь не тратить слишком много времени на эту стадию; в конце концов, игроков ожидает один из самых любопытных и волнующих этапов, который обычно называют Обратной Дорогой. Если вы слишком долго будете наслаждаться розоватым сиянием Награды, то ход развития вашей истории сразу же замедлится, а вашим игрокам может просто наскучить происходящее.

10. Обратная Дорога

“Я не могу поверить, что он дал нам уйти”, – произносит Элхарн. “Он не дал нам уйти. Не забывай о его великих воронах. Они где-то в лесу”, – обеспокоено говорит Гэвин. “Расслабься, Элхарн”, – хихикает Вивианна. “Требуется время, чтобы Вересковый Бальзам подействовал”.

“Мой грузовик припаркован за теми деревьями, если, конечно же, мы успеем добраться туда”, – произносит Тор, появляясь за их спинами. А, затем, на них в одно мгновение обрушиваются сотни каркающих воронов.

“Бежим!” кричит Гэвин, ныряя в кусты.

Описание: Обратная Дорога следует за ключевым столкновением персонажей и антагониста. Герои все еще не победили – в данный момент, они спешат к развязке истории. Обычно Обратная Дорога оказывается полна опасностей.

Рекомендации: Постарайтесь сохранить на этой стадии заданный ранее темп – в конце концов, ситуация продолжается оставаться напряженной. Игроки не должны останавливаться – более того, их ожидает необычайно напряженная и наполненная выбросами адреналина погоня. Тем не менее, не следует перегружать эту часть сражениями – это вполне может замедлить развитие вашей истории и сбить общий темп.

11. Финальный Порог

“И, как вы видите, Ваша Светлость, лорд Блэкторн планировал вашу гибель на протяжении многих недель”, – произносит Тор, тогда как его спутники стоят у него за спиной.

Герцог наклоняется вперед, и его светлые волосы ниспадают по обе стороны его лица. “И как это должно было произойти?” спрашивает он спокойно.

“Если вы позволите, Ваша Светлость”, – начинает Вивианна, “то я бы обратила ваше внимание на вашего нового телохранителя—”

“Я понял. Немедленно приведите ко мне Кораина!” приказывает герцог.

Внезапно откуда-то сверху, где находится небольшой балкончик, раздается голос: “В этом нет нужды, Ваша Светлость. Я уже здесь. А теперь, я бы попросил всех присутствующих сделать несколько шагов назад и отойти от Его Светлости. Я бы не хотел, чтобы кто-то еще пострадал”. Хотя с виду он напоминает обычного Ши, глаза Кораина выдают в нем хладнокровного убийцу. В его руках находится изящный трехзарядный арбалет, наконечники болтов которого сделаны из холодного железа.

Описание: Даже несмотря на то, что персонажи уже зашли очень далеко и находятся практически возле самого финала истории, им в очередной раз придется встретиться лицом к лицу со смертью и победить ее. Их жизни должны оказаться под угрозой, чтобы, в конечном счете, их души были очищены этим последним риском и последней опасностью. Эта стадия воплощает в себе знаменитый “финальный испуг”, характерный для столь многих фильмов ужасов. После этого герои оказываются “воскрешены” — и изменения, которым они подверглись в ходе истории, становятся очевидны.

Рекомендации: Это кульминация вашей истории, и потому постарайтесь реализовать этот момент как можно лучше. Ваши игроки должны быть готовы в любое мгновение сорваться со стульев от переизбытка эмоций. Вы немало потрудились для того, чтобы привести их сюда, и теперь вы можете в полной мере насладиться ключевыми мгновениями той истории, которую вы создали.

12. Возвращение

“И потому, я счастлива объявить, что в благодарность за ту помощь, которую вы оказали в защите Его Светлости и искоренении тех предателей, которые стремились положить конец его благородному правлению, вы трое принимаетесь в Орден Серебряного Льва, что является свидетельством вашей несомненной доблести, проявленной на службе у герцога Эона. Пускай у него всегда будут такие же отважные и благородные защитники, как вы!” Леди Алисса, управляющая герцога, произносит эти слова перед всем двором. Вслед за этим раздаются радостные крики, причем особенно громкими являются голоса простолюдинов, а трое героев направляются к леди Алиссе, которая вручает им памятные знаки отваги.

Вскоре после этого, Тор отводит их всех в сторону. “С каждым днем Теневой Двор становится все сильнее и сильнее. К сожалению, я понял это только теперь. Хотя герцог до сих пор высмеивает его и считает представителей Теневого Двора обычными шутами, я думаю, что все обстоит далеко не так просто”, – Тор произносит эти слова очень тихо, стараясь сделать так, чтобы их слышали только они вчетвером.

“Что мы можем предпринять?” спрашивает Вивианна, слегка касаясь серебряной броши, которая теперь удерживает ее плащ. “Есть всего лишь одна вещь, которую мы можем предпринять, миледи Вивианна”, – рычит Элхарн. “Мы должны выступить против этой угрозы. Мы должны сделать все, что только в наших силах. Мы должны бороться с Теневым Двором повсюду, где он старается закрепиться”.

“Но только до тех пор, пока мы снова не окажется неподалеку от этих проклятых воронов! Черт бы их побрал!” встревает Гэвин. Остальные тихо смеются, а музыканты

начинают играть чудесную музыку, наполняющую зал для танцев.

Описание: Приключение завершено, но это не отменяет того факта, что персонажей ожидает заключительная развязка. Они должны получить свою долю славы и наград. Тем не менее, еще более важным является то, чтобы персонажи осознали, как именно они изменились, и чего они достигли. И, наконец, завершая одну историю, вам необходимо заложить основу для следующей повести.

Рекомендации: На самом деле, это ключевой момент Странствия, и потому не расслабляйтесь раньше времени. У вас есть полное право насладиться моментом, но помните, что вы должны собрать все ваши сюжетные линии воедино и изложить игрокам финал той истории, которую вы им только что рассказали. В некоторых историях все заканчивается общим праздником, но, вполне возможно, что финал будет гораздо более мрачным, если, конечно же, на это указывает все то, что предшествовало ему. В конце концов, завершение должно быть естественным.

Завершающие Советы относительно использования Странствия Героя

Прежде всего, не пытайтесь во всем следовать описанной выше структуре. В противном случае, ее использование будет слишком очевидным. Попробуйте немного (а то и не просто немного) перемешать различные стадии. Используйте Странствие Героя в качестве инструмента, а не в качестве костыля. Если вы будете слепо следовать его структуре, то ваша история будет казаться выхолощенной и незавершенной.

С другой стороны, постарайтесь как можно лучше ознакомиться с самой структурой. Посмотрите несколько популярных фильмов и попробуйте проанализировать их структуру с точки зрения Странствия Героя. Вы достаточно быстро заметите, что такие картины,

как Звездные Войны и Волшебник Страны Оз во многом основаны именно на этом принципе.

И, наконец, просто смиритесь с тем, что все истории обладают той или иной структурой. Когда вы перестаете непонятным образом объединять различные сцены и действительно создаете логичную и связную историю, то это лишний раз убеждает игроков реагировать на происходящее должным образом, а так же с нетерпением ждать следующую историю, которую вы им поведаете.

Концепции историй

Ниже приведено несколько возможных идей игровых историй. Не все они подойдут каждой игровой группе, но, в конце концов, вы всегда можете экспериментировать с ними, достигнув, в конечном счете, именно того результата, который вам нужен.

• В тени Короля

У каждого аристократа есть свой "хвост": свита, состоящая из придворных, рыцарей, слуг и лизоблюдов. Среди этой свиты всегда процветают интриги. В рамках предложенной истории ваши персонажи сталкиваются с интригами и социальными махинациями двора. Не закончится ли все убийством? Аристократы в этом отношении находятся в более привилегированном положении, хотя и простолюдины (благодаря их социальной невидимости) могут получить определенное преимущество.

• Забытые

Из отдаленного сообщества подменышей уже давно не поступало никаких известий и ваш лорд требует, чтобы вы разобрались с тем, что там происходит. Вполне возможно, что ничего не произошло – в конце концов, они просто могут быть очень заняты – но что делать в том случае, если с ними действительно что-то случилось? Закон требует, чтобы любой Китэйн оказал помощь другому подменышу в том случае, если он утратит свою истинную сущность из-за воздействия Банальности. Каким именно образом ваши персонажи будут оказывать помощь оказавшему в беде сообществу?

• Просьба Пака

Во фрильгоде персонажей появляется весьма уважаемый пак, который предлагает великие сокровища и славу тому, кто осмелиться отправиться с ним. За этим следует весьма продолжительное путешествие к химере, которой пак когда-то поклялся найти ответ на загадку, на поиски которого он потратил много лет. Согласятся ли ваши персонажи довериться столь ненадежному Наставнику?

• Найденное Дитя

Китэйны узнают о существовании нового Дитя – Дитя, которое появилось на свет в семье очень строгих родителей. Вполне возможно, что эта семья даже переходит границу дозволенного в отношении маленького подменыша, издеваясь над ним и мучая его. Правильным ли будет забрать ребенка к тем, кто сможет действительно понять его и примет таким, каким он есть – но, в этом случае, возникает вопрос, связанный с тем, кто из Китэйнов сможет позаботиться о нем? И, кроме того, что делать с гигантской химерой-кошкой, которая защищает это Дитя и не разрешает никому приблизиться к нему?

• Губительный Клинок

Персонажи обнаруживают груз холодного железа в той части города, которая принадлежит Неблагому табору. Что предпримут персонажи – похитят груз, оставят его, где он и находился, или же сообщат об этом одному из Благих аристократов?

• Поиск Вдохновения

Персонажи, стремящиеся найти новые источники Гламура, находят художника или актера, которого они решают вдохновить. Однако воспитание таланта далеко не всегда оказывается легкой задачей. Они сталкиваются с рядом проблем, начиная наркотической зависимостью, нехваткой денег и уличными драками, и заканчивая угрозой со стороны Опустошителей. Персонажи должны каким-то образом защитить и вдохновить избранного ими творца, вне зависимости от того решат ли они делать это прямым или непрямым образом.

• **Навстречу Опустошению**

Даже самый осторожный и честный подменыш рано или поздно оказывается в такой ситуации, когда ему требуется как можно быстрее получить значительное количество Гламура. Единственным выходом в этом случае зачастую остается Опустошение. Это может быть очень быстрый и грязный процесс, отчасти напоминающий изнасилование (что, скорее всего, вызовет у персонажей муки совести), или же веселая и превосходно спланированная вечеринка, в ходе которой каждый из участников сможет выложиться на полную, после чего жертвы Опустошения проснутся с головной болью и временным повышением Банальности.

• **Исправление Несправедливостей, Сражение с Чудовищами**

Для того, чтобы хорошо провести вечер с друзьями вы всегда можете использовать классическую волшебную сказку или героический эпос. Независимо от того, будет ли это спасение прекрасной дамы (представьте себе комбинацию Подменышей: Грезы и элементов фильма Скорость) или охота на опасных химер, которые каким-то образом вырвались из грез персонажей (уупс!), подобный подход определенно завоюет любовь тех игроков, которые предпочитают действовать, а не размышлять.

• **Защита Дома**

В этой истории персонажи должны защитить фригольд или трод фэйри от неких врагов. Противостояние может представлять собой как открытую схватку, так и поединок разумов, оппонентами в котором выступают городские планировщики, готовящиеся отправить бульдозеры к одному из немногих оставшихся островков Грезы. В том случае, если вы хотите устроить игрокам настоящее испытание, их оппонентами могут выступать коварные вампиры или маги.

• **Загадочные Происшествия**

Персонажи должны расследовать загадочное исчезновение – которое вполне может быть связано как с каким-то предметом, так и с персоной – причем, желательно, вернув утраченный предмет или существо. Вполне возможно, что объект их поисков находится во власти другого подменыша; схожим образом, обычный человек может, сам того не подозревая, завладеть могущественным и потенциально опасным артефактом, который, как ему кажется, является самым обычным предметом. Помимо этого, Даунтэйн вполне может похитить другого подменыша для того, чтобы выпытать у него нужные сведения о его друзьях. В свою очередь, персонажи должны найти отсутствующий предмет или персону до того, как им будет нанесен непоправимый ущерб.

• **Вызов ко Двору**

Персонажи приглашены на один из фестивалей Благого (или Неблагого) Дворов. От них требуется соответствующая форма одежды, хотя в рамках химерического турнира им все же разрешено использовать свои Харлеи. Вполне естественно, что до наступления утра назначенного дня, никто из них даже не догадывается о том, что фестиваль представляет собой праздник, посвященный дню рождения герцога. Какой подарок может порадовать Китэйна, который в любой момент может создать из воздуха все, что только пожелает?

Хроники

В сути своей, хроника представляет собой серию связанных друг с другом историй, которые сплетаются в одну большую повесть. Каждая история в рамках хроники рассказывает часть общей повести, но, при этом, лишь объединившись воедино, они способны создать представление о глобальном сюжете. Как и в случае с каждой историей, хроника должна обладать общей темой и атмосферой, участвующие в ней персонажи должны отличаться последовательностью в своих действиях, антагонистам следует быть четкими и завершенными (хотя их антагонизм не всегда должен быть очевиден с первых минут), а окружение должно быть качественно прописанным, не

говоря уже о четком выделении начала, средней части и финала.

Вам абсолютно необязательно вплетать каждую из повествуемых историй в рамки хроники или же пытаться учесть все возможные неожиданности. На самом деле, гораздо лучше оставить среднюю частью хроники достаточно размытой, чтобы у игроков появилась возможность добавлять свои идеи и, так или иначе, воздействовать на общий сюжет. По мере появления новых историй, вы всегда сможете ввести новые элементы в общий замысел, усилив тем самым первоначальную концепцию. Вы вполне можете разрешить хронике несколько отклониться от основного курса – в конце концов, у вас всегда будет возможность вернуть персонажей к основной истории на следующей сессии.

Тем не менее, очень важно, чтобы по мере развития сюжета, масштабы истории становились все более и более значительными, свидетельством чего могут быть более опасные злодеи, более запутанные интриги, более величественные королевства и более важные цели. Каждая история должна быть более сложной, чем предыдущая, создавая все большие и большие препятствия по мере того, как игроки приближаются к решению финальной загадки или финальной проблемы, а их поступки становятся все более и более значимыми. Так или иначе, но игрокам придется ответить на главный вопрос, который лежит в основе самой хроники, хотя менее жизненно важные сюжеты вполне могут остаться отчасти нераскрытыми, предоставляя, тем самым, чудесную стартовую точку для новых приключений.

Концепции хроник

Как и в случае с концепциями историй, приведенными выше, мы хотели бы представить несколько идей, которые могут помочь начинающему Рассказчику определиться с содержанием его первых хроник. Эти концепции представляют собой более широкие категории, так как каждая из них связана не с коротким

Замечание относительно Антагонистов

Одним из наиболее эффективных способов сделать истории запоминающимися является использование действительно выдающихся злодеев, которые бросают вызов вашим персонажам. Но не все антагонисты являются злодеями. Многие из них представляют собой далеко не самых плохих людей, которые всего лишь обладают несколько отличными целями или убеждениями; в свою очередь, некоторые из них оказываются по ту сторону баррикад в силу сложившихся обстоятельств или же из-за того, что они последовали далеко не за самыми лучшими лидерами. Настоящих злодеев должно быть не так уж много; в конце концов, даже в волшебных историях, которые всегда отличались символизмом и четким трактованием понятий Добра и Зла, не все вещи делились исключительно на черные и белые.

Когда вы создаете действительно закоренелого и безжалостного мерзавца с черным сердцем, вы всегда должны помнить, что лучшие злодеи далеко не считают себя таковыми. У них есть вполне объективные причины делать то, что они делают, и они являются героями своих собственных историй (пускай даже не самых добрых и радостных). Безумец, стремящийся уничтожить мир “просто потому” не будет интересен; безумец, который хочет уничтожить мир из-за того, что он верит, что это единственный способ вернуть Грезу, является не в пример более интересным и жизненным. Кроме того, этот злодей вполне может быть весьма хитроумным и действовать очень даже логично (хотя его логика при этом, скорее всего, будет весьма специфичной) для того, чтобы добиться своих целей и победить своих противников.

приключением, которое занимает одну или две сессии, а целыми повествованиями, которые оказывают немалое влияние не только на судьбы персонажей, но и окружающий мир. Конечно же, каждый Рассказчик рано или поздно сможет предложить и другие идеи, связанные с иными хрониками.

• Благословение

Персонажи узнают о том, что они являются подменышами. Как это воздействует на их жизни? Какие изменения происходят с ними? Подобная история лучше всего подходит для вашей первой хроники. Мы рекомендуем вам начать с прелюдии, в которой каждый персонаж узнает (или, как минимум, начинает подозревать) о своей истинной природе. Хроника может освещать полное осознание персонажами своей истинной природы, поиски других существ, подобных им, а так же последующее обучение под бдительным присмотром местного правителя.

• Интрига

Учитывая значительное количество возможных фракций (как при дворе, так и за его пределами), перед персонажами открываются огромные просторы для интриг. В сути своей, интриги не должны быть ни эпическими, ни злодейскими; в конце концов, это может быть обычные маневры придворных подхалимов и лизоблюдов. Персонажи могут оказаться пешками в замыслах одной или нескольких противоборствующих фракций, или же они могут перевернуть игровые доски амбициозных манипуляторов, открыв миру их истинные лица. Вопросы чести исключительно важны для подменышей, и раскрытие предателя или эгоистичного подлеца способно так же включать защиту чести дамы, участие в дуэлях или доставку важных документов из одной части мира в другую. Возможности, которые предоставляет данная концепция, воистину безграничны.

• Миссия

Множество хороших историй повествует об эпических миссиях – связанных с определенным местом или предметом, поиском запретных знаний или же отдельно взятой персоны. Обычно, хотя и не всегда, персонажам приходится действовать наперегонки со временем (к примерам, героям необходимо добраться до Колокола Армагеддона до полуночи 31 декабря или же все будет потеряно), справившись параллельно с целым рядом препятствий или конфликтов, которые оказываются у них на пути. Персонажи сначала не понимают, что они вовлечены в самую настоящую эпическую историю; в конце концов, многие подобные истории начинаются с очень малого (вспомните старого Бильбо, который забрал у Горлума его безделушку, а затем передал ее Фродо).

• Долгая Осень

Эта хроника может развиваться сразу в нескольких различных направлениях. Возможно, ваши персонажи являются пожилыми подменышами, которые тяготятся своей Банальностью и стремятся вновь обрести невинность и энергичность. Существует ли некая субстанция или магический предмет, которые могут восстановить их Гламур и уничтожить отравляющую их Банальность? Можно ли сделать что-то с неумолимым наступлением Банальности, которая медленно уничтожает Гламур, остающийся в Мире Осени? Удастся ли персонажам бороться с мертвенным забытьем, которое окутывает их души, достаточно долго для того, чтобы обратить вспять поток Банальности и принести миру хотя бы чуточку истинного Гламура?

• Защита Всходов

По мере того, как уровень преступности растет, налоги увеличиваются, а пособия благотворительных фондов куда-то исчезают, родной город персонажей становится жестоким притоном отчаяния. Гламур исчезает и даже Очаги фригольдов, постепенно, начинают гаснуть. Банальность достигает невиданных ранее высот. Неужели наступает Последняя Зима, о которой говорилось в легендах? Есть ли хоть какая-то надежда для лишенного Гламура города? Ваши персонажи должны побороть свою апатию для того, чтобы помочь другим людям вновь вспомнить о фантазии, надежде и радости, или же, в

противном случае, их бесценные фригольды погибнут вместе с ними.

• Призыв к Оружию/Восстание Крестьян

Эта дуалистичная хроника может проводиться сразу для двух групп игроков. Первая из групп отыгрывает отряд простолюдинов, тогда как вторая посвящает себя отыгрышу аристократов. Простолюдины решают, что аристократы больше не могут править Китэйнами и потому они должны быть лишены власти. Аристократы, которые всегда стремились удержать власть, принадлежащую им по праву, решают принять вызов и ответить на него максимально жестко. Обе группы оказываются вовлечены в открытый конфликт, который, обычно, завершается вспышкой насилия. Взаимодействие между двумя группами вполне может координировать один Рассказчик, но для того, чтобы в полной мере реагировать на те события, которые происходят в обоих хрониках, гораздо более целесообразным было бы задействование сразу двух, а то и трех человек. Есть ли хотя бы гипотетическая возможность достижения компромисса и заключения мира? Или же обе стороны готовятся схлестнуться насмерть?

• Двор Любви

Пришла весна и теперь весь двор пронизывают нити романтической любви. Любовные узы возникают, развиваются, прерываются, разрываются и возрождаются. Вскоре сама политика переплетается с желаниями и любовью, образуя невообразимо запутанный клубок, который вряд ли удастся распутать кому-либо из его творцов.

• Разбитое Зеркало

Гигантское зеркало, висящее в сокровищнице лорда, загадочным образом разбились. Все осколки зеркала, если не считать одного, исчезли. Придворный казначей рассказывает персонажам, что в зеркале скрывалась целая сотня особых миров-грез. После недолгих экспериментов, персонажам удается определить, что их осколок позволяет им путешествовать по некоторым из этих миров-грез в поисках других "выходов" — которые могут, теоретически, находится в тех местах, где пребывают другие осколки. Конечно же, после этого персонажам еще придется изрядно потрудиться, чтобы вернуть себе все части зеркала, но то, как они будут это делать, зависит исключительно от них. Кроме того, следует отметить, что каждый последующий мир-греза является еще более необычным и загадочным, чем предыдущий.

Завершение хроники

Рано или поздно все истории подходят к концу. Завершение хроники, особенно той, которая продолжалась месяцами – или даже годами – требует особенного внимания, так как именно этот этап исключительно важен для того, чтобы сделать вашу историю действительно интересной и запоминающейся. Финал книги или фильма обычно включает в себя важную конфронтацию (хотя, далеко не всегда это физическое противостояние) с фундаментальным источником конфликта, окончательным результатом которой становится победа или поражение. Помимо удобного формата развязки, данный "финальный конфликт" так же выступает катарсисом, в котором высвобождаются все те эмоции и все то напряжение, которые накапливались на протяжении всей хроники.

В отличие от волшебных сказок, которые обычно заканчиваются фразой "и с тех пор они жили долго и счастливо", хроники Подменышей зачастую отличаются несколько иным финалом. В Мире Тьмы всегда сохраняется ощущение того, что ваш враг побежден не полностью, и всегда может вернуться. В случае с подменышами, постоянная угроза Банальности бросает тень даже на самые счастливые моменты и отравляет величайшие победы своим леденящим присутствием.

Игроки должны испытать чувство удовлетворения и ощущение того, что они добились своей цели, но, в то же время, всегда должна оставаться вероятность того, что их победа не была окончательной. Это может

быть достигнуто с помощью серии послеигровых откровений или же завершающих сессий, на которых персонажи, наконец-то, могут позволить себе роскошь задуматься над будущим. Собираются ли они и дальше поддерживать связь с друзьями и союзниками, которых они встретили в ходе хроники? Возникали ли между персонажами романтические отношения и не погибнут ли эти чувства в отсутствие питавшей их опасности и напряженности? Не оказались ли некоторые герои во власти Банальности – пускай даже на время?

Очень часто, когда хроника завершается, Рассказчику стоит немного задержаться и просто посидеть с игроками, обсудив финал рассказанной им истории и то, что последует за ним. Если игроки хотят и дальше наблюдать за тем, как развиваются их персонажи, то они могут предложить вам какие-то новые идеи для последующих хроник, которые вполне могут раздуть тлеющие угли финала старой истории. В свою очередь, вы можете захотеть немного поиграть, создав своего собственного персонажа, который займет заслуженное место в труппе, и передавав обязанности Рассказчика другому игроку.

Хотя конец хроники всегда сопровождает легкая меланхолия, она, в то же время, напоминает о том, что ни одна история, в действительности, не заканчивается. На самом деле, завершение одной истории лишь создает основу для начала следующей. И потому идеальным финалом истории о фэйри была бы фраза "и жили они долго и счастливо до тех пор, пока...."

Дополнительные техники

Some people say that he's a fiend,
A devil in disguise,
He'll promise love and happiness,
Bright lights before your eyes,
And still you know you can't refuse,
No matter what you think.
You just got to taste the glamour,
Ovations as you sink.

— Horslips, "Ride to Hell"

Следующие техники предназначены для тех трупп, которые предпочитают более сложные истории. Они особенно важны в Подменышах, так как в этой игре грезы становятся реальностью, а невообразимая магия и фантастические существа являются нормой. В случае разумного (и умеренного) использования, эти техники позволят вам создавать такие истории, которые останутся в памяти каждого из участников очень и очень надолго.

Сны

При использовании данной техники вы, фактически, отыгрываете сон того или иного персонажа. Этот сон может быть личным или же вы можете задействовать в нем всю труппу. В любом случае, персонажи становятся участниками сна – оставаясь при этом самим собой или же преображаясь в других существ, облик которых может иметь как символическое, так и вполне практическое значение – и действуют в пределах того или иного сновидения. Этот сон может быть похожим на любой другой, отличаясь странным окружением, нелогичными событиями и людьми, которые появляются и исчезают абсолютно случайным образом, или же казаться абсолютно понятным и реалистичным. Персонажи, находящиеся во сне, могут столкнуться с тем, что они не могут контролировать происходящее с ними в той же мере, в которой это возможно в обычных ситуациях, но, вполне возможно, что им не удастся понять, что они находятся во сне до тех пор, пока события не примут действительно причудливый оборот.

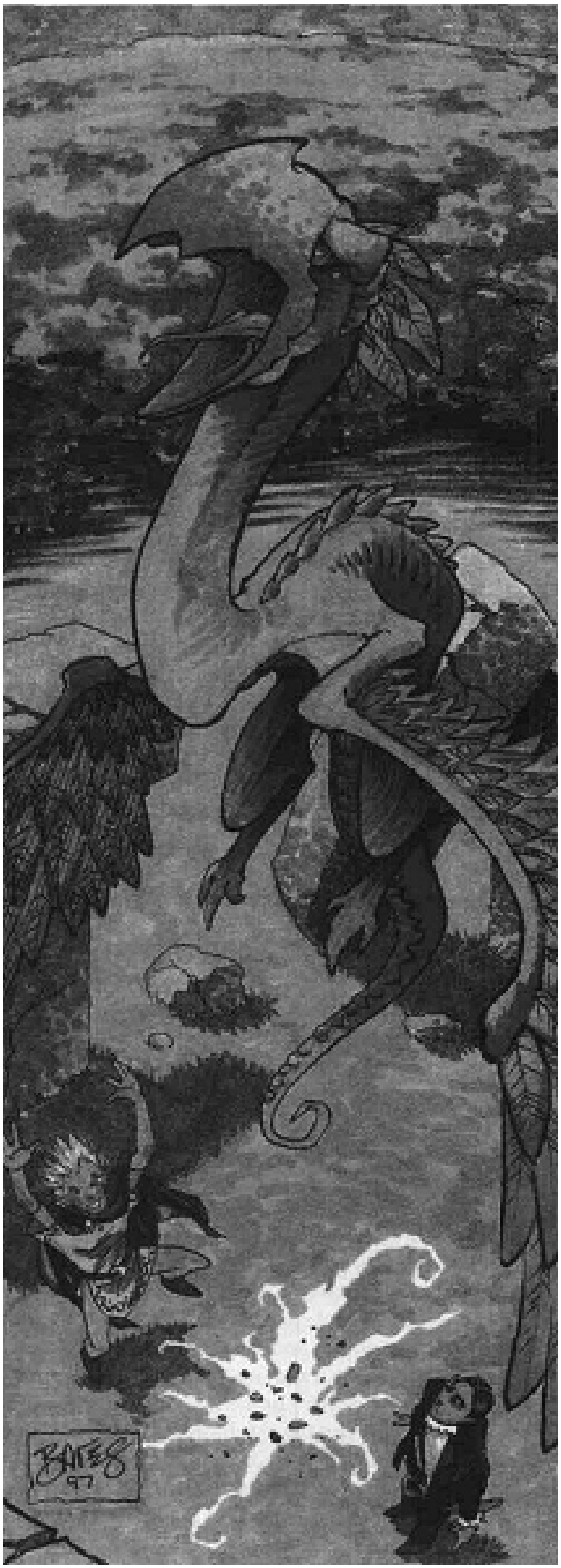
Тем не менее, самым необычным является то, что эти грезы могут сбываться (обычно в химерической форме). Попробуйте представить себе, что происходит тогда, когда каждый сон порождает химерическое существо или изменяет окружающую реальность. Это прекрасный способ шокировать игроков и выбить землю у них из-под ног.

Воспоминания

Воспоминания являются прекрасным способом отыграть отдельные сцены в прошлом персонажа и, таким образом, посмотреть на текущую историю с новой стороны. Это особенно полезная техника в случае с историями Changeling, так как подменыши вновь и вновь перерождаются в различных смертных телах. Персонажи могут не помнить своего последнего воплощения или даже того факта, что они являются подменышами. Воспоминания, в свою очередь, способны предоставить определенные намеки на истинную природу персонажей, позволить им раскрыть интриги, плетущиеся против них давно забытыми противниками, или же указать на местонахождение артефакта, спрятанного ими в одной из предыдущих жизней. Именно за счет воспоминаний старые возлюбленные, враги, верные друзья и бесценные помощники способны с легкостью стать частью истории. События, происходящие в воспоминаниях, могут достаточно жестко контролироваться Рассказчиком, что несколько ограничивает действия персонажей и различные варианты выбора, но, в конце концов, их основным заданием является обеспечение персонажей информацией, а не предоставление возможности изменить прошлое.

Параллельная история

Параллельные истории являются историями, которые не связаны с основным сюжетом, но отличаются такой же темой. Рассказчик может попросить игроков создать новый набор персонажей или же предоставить им уже подготовленные роли. Хотя параллельная история может разворачиваться в диаметрально противоположном месте или времени (или даже включать в себя персонажей, которые не являются подменышами), некоторые ее аспекты должны отражаться на основной истории, освещая определенные события или же подчеркивая главную тему. Игроки получают возможность немного отдохнуть от основного



сюжета, получают возможность отыграть каких-то других персонажей и лучше разобраться в предыстории происходящего. Данную технику лучше использовать как можно реже, так как в противном случае, она может стать слишком банальной и неинтересной.

Противоборствующие фракции

В рамках данной техники игроки создают два набора персонажей, которые обладают схожими или даже идентичными целями, но, при этом, являются противниками друг друга, после чего получают возможность рассмотреть одну и ту же историю с двух различных сторон. Две этих группы необязательно должны постоянно принимать участие в одних и тех же события (в конце концов, это может быстро наскучить), но, время от времени, они могут сталкиваться со своими противниками или же заключать сделки с персонажами Рассказчика для того, чтобы создать как можно больше проблем представителям другой группы. В конце концов, одна из групп добьется победы или же их представители научатся находить компромисс (который может принять форму как игроков, отыгрывающих сразу двух персонажей, так и объединения персонажей из двух групп в третью, единую группу). Эта техника предназначена исключительно для очень опытных и умелых Рассказчиков и игроков; в конце концов, игроки не должны использовать информацию, которую они получают благодаря персонажам противодействующей группы.

Игра внутри игры

Используя элементы параллельных историй, но, в то же время, делая это в рамках основного сюжета, техника игры внутри игры представляет собой использование коротких эпизодов, которые, так или иначе, освещают события или взаимоотношения основной истории. Шекспир использовал данную технику в Гамлете для того, чтобы указать на убийцу, тогда как в рамках Сна в Летнюю Ночь она послужила для того, чтобы поймать в ловушку королеву фэйри Титанию и засвидетельствовать всю слепоту любви. Рассказчики могут использовать данную технику для достижения схожих эффектов или же, к примеру, периодического включения комических элементов в серьезную историю.

Игра Труппой

Особенно сложным хроникам может пойти на пользу применение стиля игры труппой, в рамках которого каждый игрок контролирует более одного персонажа. Обычно игрок создает основного героя и одного или двух второстепенных персонажей, которые задействуются в определенных ситуациях. Впрочем, даже так называемые “второстепенные” персонажи вполне могут занимать очень важные места в хрониках, так как им часто приходится сопровождать основных персонажей в силу наличия у них некоторых специфичных навыков и умений. Основная идея данной техники состоит в том, чтобы создать полноценную группу, которая сможет действовать очень качественно и слажено. Кроме того, стиль игры труппой позволяет Рассказчику взять небольшой перерыв и поиграть своим собственным персонажем в чьей-то еще хронике (которая, в идеале, происходит в том же самом месте, где развиваются события основного сюжета).

Подменыши хорошо подходят для игры труппой, так как, в любом случае, у каждого персонажа есть свои собственные классовые отличия. Общество подменышей основано на феодальной модели, в рамках которой каждый Китэйн обладает своими собственными иерархическими взаимоотношениями (равный, вышестоящий, нижестоящий) с теми, кто его окружает. В подобном обществе один персонаж может быть баронессой-Ши, двое других – простолюдинами из числа паков и красных шапок, а четвертый может представлять собой эшу, который служит баронессе. Игроки, отыгрывающие пака, красную шапку и эшу, вполне могут иметь других персонажей, которые являются аристократами (или же другими простолюдинами), тогда как

игрок, отыгрывающий баронессу, может создать для себя нокера, который служит какому-то другому игровому персонажу.

Таро или Коробка Советов

Иногда сюжет может принять новый и очень интересный оборот в случае внесения в него доли случайности. Карта Таро, случайным образом вытащенная из колоды, может предложить какую-то сцену или символ, которые, в последующем, будут задействованы в ходе истории. Схожим образом, игроки могут записать интересующие их сюжетные повороты, идеи историй или же предложения относительно развития их персонажей, после чего поместить их в коробку советов, из которой их будет случайным образом вытягивать рассказчик. Даже одно лишь открытие детской книги с картинками, энциклопедии или комикса на случайной странице, способны навести вас на мысль о новом повороте сюжета или же каком-то необычном походе к изложению истории. Быстрая импровизация доступна только исключительно опытным или же привыкшим к внезапным изменениям Рассказчикам, но следует отметить, что использование подобной техники может быть действительно очень полезным.

Различные временные периоды

Подменыши являются бессмертными, даже, невзирая на то, что их смертные тела стареют и умирают. Вполне вероятной является ситуация, при которой история, начавшаяся с того момента, когда персонажи являются Детьми, будет включать элементы повествования, которые начнут проявляться после того, как они станут Юношами и полностью раскроются лишь тогда, когда они будут уже Старцами. Вполне естественно, что в промежутках между периодами так называемой “возвращающейся истории” подменыши могут принять участие в дюжинах других приключений.

Схожим образом, учитывая то, что подменыши способны перерождаться больше одного раза, их история может начаться очень давно, а затем, спустя несколько смертных обличий, некая загадочная сила вновь сведет их воедино для того, чтобы бросить вызов старым врагам, после чего они состарятся и умрут, а потом снова переродятся и вновь объединят свои силы. В этом случае, игра может охватывать различные временные периоды, а ее начало может даже предшествовать Расколу.

Выход за пределы

У вас нет никаких причин для того, чтобы играть Подменышей исключительно на Земле или в Мире Тьмы. Подменыши, которые сражаются в космосе с чужими, выглядят не менее правдоподобно, чем любые другие герои. Как присутствие подменышей могло бы повлиять на Средиземье или Вальдемар (мир, в котором разворачивается действие цикла “Герольд”, написанного Мерседес Лэки)? На что они будут похожи в Глубоком Космосе Девять (Глубокий Космос Девять – это телевизионный сериал, действие которого разворачивается в мире Звездного Пути/Star Trek. Прим. Аваллаха). Смогут ли подменыши киберпанка преодолеть Банальность, которая является неотъемлемым атрибутом превращения в металлического самурая? Ответы на все эти вопросы могут дать только Рассказчик (и его игроки), и только они могут решить, где может разворачиваться действие историй Подменышей: Грезы. Главное помните, что нарушение авторских прав карается законом.

Вариации на тему кроссовера

Другие сверхъестественные существа так же населяют Мир Тьмы. Создание смешанных трупп, состоящих из подменышей, оборотней, магов, вампиров и даже призраков, предоставляет Рассказчику воистину уникальные возможности для хроник и историй. Магическая Традиция Говорящих-со-Снами всегда отличалась тесными отношениями с Нуннехами; в том случае, если один из этих магов обнаружит

существование фей, результатом этого может стать великое множество самых разнообразных историй. Гару могут сблизиться с подменышами благодаря своим исключительно тесным связям с остатками Вильда, тогда как некоторые Сородичи могут попытаться установить контакты с подменышами для того, чтобы поддержать свою хрупкую Человечность. Призраки и подменыши живут сразу в двух мирах, и именно этот общий психологический базис может послужить причиной вызова симпатии и взаимного сочувствия.

Ниже приведено несколько возможных идей кроссоверных историй:

• В город прибывает Инквизиция, заставляя местных подменышей объединиться с Сородичами, Гару и другими сверхъестественными существами, основной задачей которых является сокрытие своего присутствия.

• Септа Гару открывает каэрн там, где уже находится владение подменышей. Две группы могут или начать войну, или же попытаться сосуществовать, усилив тем самым Гламур/Гнозис этого места. (А что если в этом месте так же находится древнее кладбище, которые выполняет функцию Пристанища в Землях Теней?)

• Одинокой Малкавианше удается выдать себя за подменыша – по крайней мере, на время – и заслужить доверие клики Юношей. Что произойдет в том случае, если обман раскроется? Как к ней отнесутся ее новые друзья?

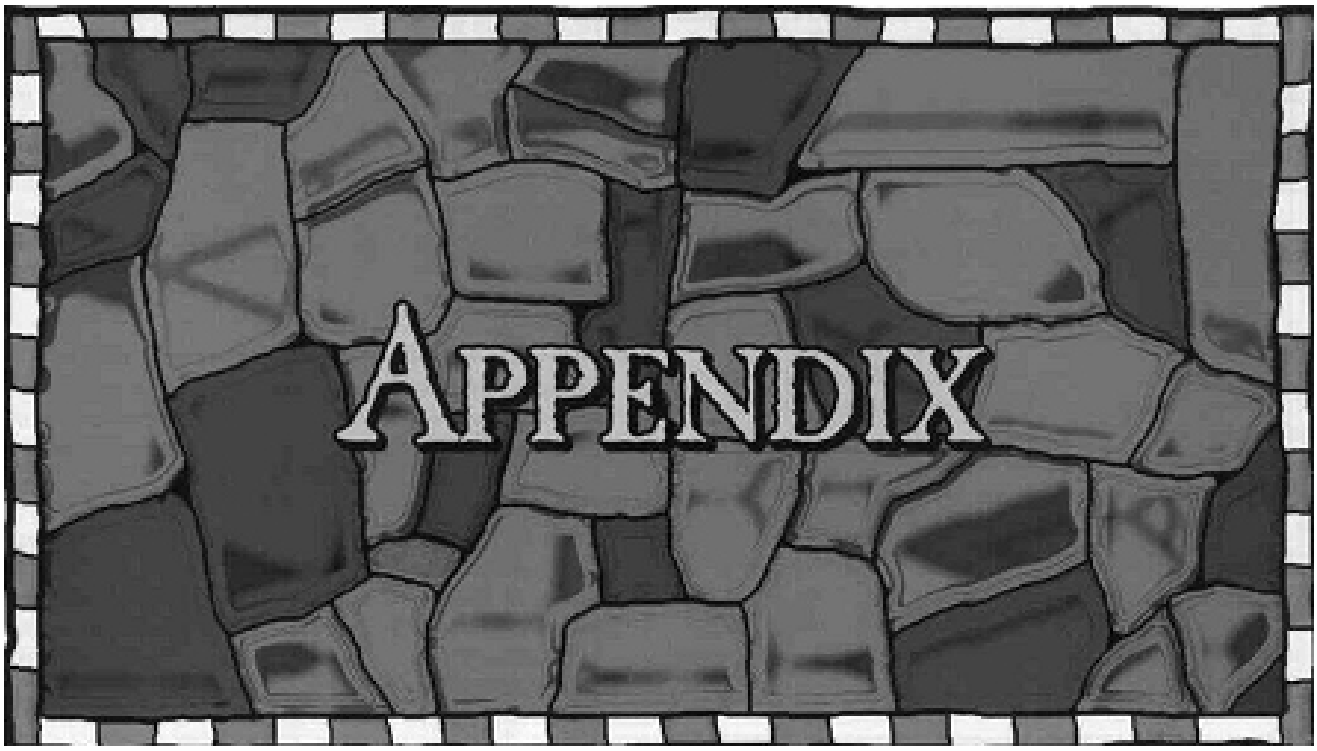
• Говорящий-со-Снами находит дорогу в Грезу и встречается там с группой подменышей. Смогут ли они объединить силы для того, чтобы отбить грядущее нападение Технократии, поддерживающееся Банальностью?

• Подменыш и ребенок-призрак становятся друзьями и решают вместе заняться "приключениями"— к ужасу всех тех, кто знает их.

Завершающие слова

Никогда не бойтесь экспериментировать. Не существует "правильного" способна рассказывать истории или "верного" сеттинга или атмосферы. Все истории, как, впрочем, и все грезы, обладают своими достоинствами и недостатками. Экспериментируйте и старайтесь воспринимать Грезу, как единое целое, а не как разрозненные осколки снов и мечтаний – и помните, что только ваша фантазия сможет даровать подменышам тот Гламур, в котором они так отчаянно нуждаются.

ome with me
for I will take ye
Dancing now
with all my brothers
am real,
nd like the others
Meg Davis
Elf Glade
Noble Sword



Развитие персонажа

Это раздел посвящен тому, как могут увеличиваться (или уменьшаться) способности и силы персонажа.

Опыт

В ходе истории персонаж может научиться очень многому. Большую часть того, что узнают игроки, нельзя записать на листе персонажа, но кое-что остается в их памяти и после игры. Они могут научиться не оставлять машину открытой или никогда не сворачивать в темную аллею, когда за их спиной горит свет. Тем не менее, иногда они узнают вещи, которые все же необходимо отметить.

В конце каждой истории, Рассказчик распределяет пункты опыта между всеми персонажами, обычно предоставляя им всем равное количество пунктов. После этого, игроки отмечают их число на листах своих персонажей. Пункты опыта могут использоваться для того, чтобы увеличивать Черты персонажа.

Стоимость повышения различных Черт достаточно сильно варьируется; более подробно это освещено в приведенной ниже таблице. Точное количество пунктов опыта, которые необходимо потратить на повышение той или иной Черты, обычно основывается на умножении уже наличествующего значения на определенное число. Таким образом, если Бдительность персонажа равняется 2, то игрок, который хочет поднять этот Талант до 3, должен будет потратить четыре пункта опыта. Если у персонажа нет этой Черты, то ее стоимость будет соответствовать стоимости "новой" Черты. Черту можно поднять только на одну точку за историю – но не более.

Отыгрыш

Будучи Рассказчиком, вы не должны разрешать игрокам тратить их пункты опыта на любимые Черты, которые им захочется получить или повысить – в сути своей, этот процесс должен быть хотя бы чуточку привязан к игре. Увеличение Черт должно быть, так или иначе, связано с тем, что персонаж мог изучить или

использовать во время истории – независимо от того, добился ли герой значительного успеха благодаря этой Черте, или же наоборот, совершил большую ошибку, благодаря которой он смог чему-то научиться. Что же касается Воли, то в игре должно было действительно произойти нечто, что могло положительным образом сказаться на той уверенности в себе, которую питает персонаж.

Вы должны разрешать игрокам повышать Черты только в том случае, если это может или же должно быть вплетено в саму структуру истории. В конце концов, изменения должны иметь смысл с точки зрения самой истории, а не только потому, что игроку хочется, чтобы его персонаж обзавелся определенными силами или навыками. Чем больше вы будете заставлять игроков подходить к опыту именно с этой стороны, тем более логичным и обоснованным будет выглядеть развитие их персонажей.

Распределение пунктов опыта

При распределении пунктов опыта вы должны всеми силами поддерживать равновесие между награждением игроков и сохранением игрового баланса. Если вы будете следовать представленным ниже рекомендациями, то, возможно, столкнетесь с минимальным количеством проблем, хотя, при всем при этом, вы свободно можете экспериментировать с данным аспектом игры.

Конец каждой главы

В конце каждой главы (игровой сессии) вы можете предоставить каждому из персонажей от одного до пяти пунктов опыта. Один пункт предоставляется всегда, вне зависимости от того, добилась ли группа успеха, или же наоборот проиграла; в сути своей, это отображает сам факт участия в игре (помните, что иногда мы учимся чему-то даже в том случае, если сами этого не хотим).

• **Один пункт — Автоматический:** Каждый игрок получает один пункт опыта после каждой игровой сессии.

• **Один пункт — Обучение:** Персонаж научился чему-то в ходе данной главы. Попросите игрока объяснить, что именно сумел постичь его герой прежде, чем вы предоставите ему данный пункт опыта.

• **Один пункт — Отыгрыш:** Игрок хорошо отыгрывал – причем не просто делал это с душой, но и создавал цельный образ своего персонажа. Вы должны награждать игроков только за исключительный отыгрыш; более того, со временем, ваши стандарты должны расти. В большинстве случаев, этот пункт опыта получает игрок, который продемонстрировал лучший отыгрыш в группе.

• **Один пункт — Концепция:** Игрок полностью соответствовал концепции своего персонажа.

• **Один пункт — Героизм:** В том случае, если персонаж рисковал собой ради других (к примеру, бросая вызов сразу нескольким противникам, вооруженным холодным железом для того, чтобы его товарищи успели сбежать), вы можете предоставить ему еще один пункт опыта. Однако, вы и ваши игроки не должны злоупотреблять им; в конце концов, между героизм и идиотизмом всегда были определенные различия.

Конец каждой истории

В конце каждой истории вы можете предоставить каждому игроку от одного до трех дополнительных пунктов опыта помимо тех пунктов опыта, которые они и так получат в результате завершения очередной главы.

• **Один пункт — Успех:** Персонаж сумел выполнить поставленную перед ним задачу или же реализовал важную для него цель. Возможно, это не был полный успех, но, как минимум, ему удалось добиться частичной победы.

• **Один пункт — Опасность:** Персонаж подвергался огромной опасности в ходе истории, но, несмотря ни на что, остался в живых.

• **Один пункт — Мудрость:** Игрок (и, следовательно, персонаж) продемонстрировал немалую сообразительность и изобретательность, или же предложил идею, которая позволила всей группе добиться успеха.

Если вы хотите предоставить игрокам больше пунктов опыта, способствуя тем самым более быстрому развитию их персонажей, вы просто можете создать новые категории, которые будут помогать вам распределять опыт. Кроме того, их наличие может варьироваться от истории к истории, основываясь при этом на тех или иных обстоятельствах и особенностях.

Увеличение и Уменьшение Черт

Стоимость постоянного увеличения тех или иных Черт указана ниже в Таблице Опыта.

Таблица Опыта

Черта	Стоимость
Атрибут	Текущее значение x 4
Новая способность	3
Способность	Текущее значение x 2
Новое Искусство	7
Искусство	Текущий уровень x 4
Новое Королевство	5
Королевство	Текущий уровень x 3
Воля	Текущее значение x 2
Гламур	Текущее значение x 2

Изучение Искусств и Королевств

Подменыш вполне может изучать Искусства и Королевства собственными силами, но для этого ему потребуется гораздо больше усилий и времени. Если у Китэйна есть Дополнение Ментор, то он может сделать бросок (обычно по сложности 6), где количество кубиков равняется значению данной Черты; каждый успех уменьшает стоимость приобретения новых точек в Королевствах и Искусствах на один пункт. К примеру, персонаж с четырьмя точками в Дополнении Ментор может бросить четыре кубика (сложность 6); каждый успех будет отнимать один пункт от общего количества опыта, требующегося для изучения данного Искусства или Королевства.

Антагонисты

Подменыши обитают в мире, наполненном опасными приключениями, кошмарными монстрами и легендарными сокровищами. В отличие от людей, которые обычно должны обращать внимание только на опасности нашего жестокого современного мира, подменыши не имеют права забывать о ряде других опасностей, связанных с Грезой. Греза очень редко позволяет подменышу пребывать в мире; рано или поздно, его враги начинают поднимать головы.

Нуннехи

Когда Китэйны Европы прибыли в Новый Мир, они обнаружили там множество подменышей, которые были отличны от них. Будучи порождениями грез и мифов коренных обитателей Америки, эти подменыши, или Нуннехи, вполне закономерно были разгневаны вторжением европейцев. Подобному тому, как европейские смертные столкнулись с индейцами, Китэйны и Нуннехи так же сошлись в конфликте. Хотя многие подменыши пытались заключить мир с Нуннехами (и, в некоторых случаях, они даже добились успеха), ситуация в отношениях европейских подменышей и Нуннехов остается достаточно напряженной.

Политика Нуннехов

Наиболее мудрые герцоги и бароны постарались установить с Нуннехами мирные

отношения. Тем не менее, эта благородная цель была достигнута лишь отчасти. В большинстве своем, аристократы Китэйнов не желают обращать внимание на столетия обычаев, принципов этикета и законов, которые характерны для Нуннехов. В свою очередь, Нуннехи с презрением относятся к политике Китэйнов, которая, на их взгляд, характеризуется исключительной поспешностью и недальновидностью.

Более подробно племена Нуннехов описаны в Руководстве Игрока по Подменышам (Changeling Players Guide).

Налетчик-Нуннех: Странствующих Нуннехов можно встретить практически повсюду. Они отличаются прекрасными боевыми навыками и отступают при первом признаке серьезного конфликта – они предпочитают вредить, пугать и терроризировать своих противников, вместо того, чтобы прямо бросить им вызов. Нуннехи являются хорошими тактиками и стратегами, обладающими неприятной способностью обнаруживать слабости своих врагов.

Создание персонажа: Атрибуты 9/5/4, Способности 18/10/6, Дополнения 7, Гламур 6, Воля 6, Искусства 7, Королевства 5

Предполагаемые Атрибуты: Среднее значение Атрибутов равняется 2, за исключением Восприятия и Интеллекта, которые обычно равняются 3.

Предполагаемые Способности: Особенно ценятся боевые способности. Достаточно хорошо развиты Бдительность, Проницательность, Знания и Оккультизм.

Снаряжение: Легкое и тяжелое огнестрельное оружие, мотоциклы, возможно, некоторые сокровища

Фоморианцы

Направляемые древним злом, эти существа не помнят своего истинного прошлого. Когда-то давным-давно, группа Неблагих фей заключила союз с воплощением разрушения, забвения и порока, которое они называли Тьмой. Эти развращенные Неблагие стремились отравить Грезу своей силой. Так началась великая война против Тьмы, и истинные феи победили. Тех, кто присоединился к Тьме, начали считать Расточителями, после чего их отделили от Грезы и начали называть фоморианцами, или изгоями. Фоморианцы были изгнаны в логово Тьмы, чтобы никогда больше не беспокоить детей Грезы.

Во всяком случае, так считали Китэйны. Тьма всегда находила выход, даже в самой безнадежной ситуации. Постепенно, феи начинают понимать, что опасность, считавшаяся давно забытой, постепенно начинает пробуждаться. Странные, неестественные подменыши вновь появились на свет, причем их души принадлежат древним Неблагим предателям.

Фоморианцы обладают пугающими способностями, которые с легкостью уничтожают Банальность, и, более того, создается впечатление, будто Банальность на них не действует. Они так же обладают полным иммунитетом к Гламуру. К счастью, фоморианцы пока еще не предприняли никаких организованных действий против подменышей; похоже, что у них хватает проблем с другими Расточителями (смотрите раздел “Оборотни” на странице 284), и по этой причине Китэйны иногда объединяются с оборотнями. Все Китэйны страшатся наступления того дня, когда эти ужасные существа полностью сосредоточат свое внимание на феях.

Создание персонажа: Атрибуты 10/6/3, Способности 15/9/3, Дополнения 5, Гламур 5, Воля 5, Банальность 10, Искусства 5, Королевства 5 (эквиваленты — все фоморианцы обладают особыми способностями, дарованными им Тьмой).

Предполагаемые Атрибуты: Среднее значение Атрибутов равняется 2, если не считать Физических Черт, которые могут равняться 3, а то и 4. Внешность фоморианцев, зачастую, равняется нулю; в большинстве своем, они действительно выглядят гротескно.

Предполагаемые Способности: Драка 3, Уклонение 1, Огнестрельное Оружие 1,

Фехтование 2, Оккультизм 1, Маскировка 1, Выживание 2

Снаряжение: Фоморианцы часто обладают достаточно широким набором тяжелого вооружения, к которому относятся штурмовые винтовки, боевые ножи, бронежилеты и другие его разновидности.

Бродячие Химеры

В древние времена, каждая фея, у которой возникало подобное желание, могла использовать часть своего Гламура для создания химеры. Теперь, учитывая повсеместный гнет Банальности, химеры, в большинстве своем, возникают абсолютно случайно, а не становятся результатом сознательного решения.

Известно четыре базовых разновидности химер, хотя, достаточно часто, границы между ними оказываются, в немалой степени, размыты.

Нервозы

С уверенностью можно сказать, что одной из наиболее неприятных разновидностей химер являются нервозы. Являющиеся следствием безумия, нервозы являются абсолютно непредсказуемыми.

Чумные нервозы

Эти нервозы рождаются из делирия, вызванного сильной болью или жаром. Они заставляют свои жертвы испытывать чувство слабости. Несчастный, оказавшийся во власти чумной нервозы, начинает испытывать боль, тошноту, резкие перепады температуры и другие подобные симптомы, но, при этом, это не сопровождается соответствующими физическими проявлениями. Постепенно, нервоза изнуряет свою жертву и, в конце концов, она начинает демонстрировать и физические признаки заболевания.

Чумные нервозы обычно встречаются в больницах, центрах скорой помощи, хосписах и других местах, которые, так или иначе, связаны с болезнями (подобно Центру Контроля над Заболеваниями в Атланте, который печально известен своими нервозами). Учитывая активное распространение таких заболеваний, как СПИД и вирус эбола, подменыши опасаются, что в ближайшее время их ожидает появление множества новых чумных нервоз.

Типичная чумная нервоза напоминает человека, который страдает крайне тяжелой формой ее “профильного” заболевания.

Пункты химеры: 25

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3

Гламур: 8, Воля: 3

Уровни Здоровья: OK, -1, -1, -2,-3, -5

Атаки: Нет (смотрите ниже)

Свойства: Болезнь

Чудовище под Кроватью

Для начала следует отметить, что под кроватью живет очень много чудовищ. Среди них встречаются гигантские пурпурные змеи, которые только и дожидаются появления вашей руки или ноги над краем матраса, ухватившись за которую они могут затащить вас под кровать, а так же небольшие существа, которые просто сидят и смотрят на вас (своими большими, круглыми желтыми глазами), скрываясь в той полоске темноты, которая всегда остается даже при самом ярком свете. Большинство подменышей сталкивается с одной из двух их разновидностей, которые описаны ниже, и с уверенностью можно сказать, что именно эти разновидности являются наиболее известными.

Сопун

Он большой, волосатый, пахнет, как грязное белье и у него из пасти торчат клыки, которым мог бы позавидовать даже цирковой слон. Ты можешь услышать, как он сопит где-то рядом, устраиваясь поудобнее среди старых

носков, сломанных козырьков от кепок и грязных теннисных мячиков, которые ты боишься искать, так как знаешь, что все они исчезли в его царстве. Твои отец с матерью не видят его, но твой старший брат поклялся – перекрестившись и пообещав провалиться на месте, если в его словах будет хотя бы капля лжи – что он ест маленьких детей, подобных тебе. Он сказал, что это существо уже сожрало Джимми Петерника три года назад, и теперь оно собирается сделать то же самое и с тобой.

Не верь ему. Большой человек не такой уже и плохой, если тебе удастся поладить с ним. Накорми его остатком своего сэндвича и оставь ему немного молока на дне своего стакана. Им нравятся подобные вещи; на самом деле, это гораздо легче (да и будем честны – вкуснее), чем охотиться на пыльных кроликов. Назови его каким-то хорошим именем (например, Гончером, Мургельфуртом, Августусом или Фредом) и прежде, чем ты успеешь это осознать, у тебя уже будет лучший друг, который только может быть у Дитя.

Пункты химеры: 35

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 3, Восприятие 4, Интеллект 1, Сообразительность 3

Гламур: 7, Воля: 3

Уровни Здоровья: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -5

Атаки: Зубы/6 кубиков

Таланты: Бдительность 2, Атлетизм 2, Драка 4, Уклонение 2, Нюх 5

Свойства: Заглатывание

Скритчеры

Это именно они наблюдают за тобой. Если ты слышишь одного, то это значит, что их, как минимум, дюжина. Они хитры. Они умеют строить планы и плести интриги, и они всегда знают, когда тебе нужно сходить в ванную. Скритчеры существуют именно ради этих минут и самые могучие среди них специально заставляют тебя как можно больше пить вечером, чтобы тебе захотелось в ванную тогда, когда твои родители будут спать. Ты не хочешь даже думать о том, что будет, если им удастся поймать тебя.

К счастью, ты можешь обхитрить их. Они не любят яркий свет, и ты можешь убедить родителей, чтобы они оставили его включенным, и тогда тебе абсолютно ничего не грозит. Другой способ состоит в том, чтобы добраться до двери твоей комнаты, не касаясь при этом пола. Скритчеры (даже если они залезут на книжную полку или что-то вроде этого) не смогут прикоснуться к тебе в том случае, если ты не будешь касаться пола.

Если ты хорошо умеешь заговаривать зубы, то, возможно, ты сможешь отвлечь их и быстро добраться туда, куда тебе нужно. Скритчеров так же можно подкупить, заставить их драться друг с другом и, в конце концов, даже напугать громким свистом. Особенно умным, добрым или настойчивым подменышам иногда удавалось превращать своих Скритчеров в союзников, используя при этом силу, хитрость или доброту.

Пункты химеры: 35

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3

Гламур: 7, Воля: 4

Уровни Здоровья: OK, -1, -2, -5

Атаки: Зубы/3 кубика или Когти /3 кубика

Таланты: Бдительность 4, Атлетизм 4, Драка 2, Уклонение 5

Свойства: Стремительность

Ночницы

Ночницы являются химерами, рожденными из самых темных кошмаров. Вполне возможно, что именно они являются наиболее пугающими порождениями грез.

Ползущий Ужас (Химерический паук)

Люди рассказывали легенды о гигантских пауках на протяжении многих веков, что,

возможно, как-то было связано с генетической памятью о тех временах, когда в далеких пещерах или забытых лесах гигантские арахниды плели свои отвратительные сети, куда попадались и люди. К несчастью для подменышей, пауки всегда привлекали фантазию смертных. Относительно недавно, фильм Арахнофобия породил некоторых из наиболее отвратительных химерических пауков за последние несколько десятков лет.

Известия о химерических пауках поступали практически с тех самых пор, когда феи появились на Земле и, скорее всего, именно их по праву можно назвать одними из наиболее недружественных химерических зверей. Их яд может варьироваться от ослабляющего до смертельного (химерические пауки, связанные со смертоносными воронковыми пауками Австралии, обладают ядом, который способен всего за несколько секунд убить Дитя). Прочность химерической паутины зачастую способна сравниться лишь с прочностью баллистического нейлона. Кроме того, странную дрожь, которую иногда испытывают некоторые люди или внезапное ощущение того, что по их коже карабкается какое-то насекомое, так же зачастую связывают именно с химерическими пауками.

Химерические пауки обычно в несколько раз превышают обычных пауков в размерах и, в большинстве своем, отличаются абсолютно черной окраской. Самые кошмарные из них достигают размеров лошади и одним движением жвал способны перекусить конечность подменыша. Восемь паучьих глаз мерцают в тусклом свете их жилищ. Они ужасающе быстры – просто вспомните о том, насколько быстро способны передвигаться обычные пауки, а затем умножьте эту скорость в разы для того, чтобы представить себе быстроту этих ужасающих существ. Химерических пауков очень сложно убить – более того, методы убийства, зачастую, варьируются в зависимости от их разновидности. Некоторых достаточно попрыскать лаком для волос, тогда как других необходимо будет поджечь, а потом разрубить на кусочки для того, чтобы убедиться в том, что эта тварь наконец-то сдохла. Подобно своим меньшим сородичам, они пьют кровь – но из-за их размеров им требуется гораздо более крупная добыча и, кроме того, практически все они питают особенную любовь к крови фей. Известно, что им удавалось выживать после того, как им отрубали ноги, наносили тяжелые раны и даже обстреливали огненными шарами. Удачи вам, если вы встретитесь с одной из этих тварей.

Пункты химеры: 40

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 5, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 5

Гламур: 8, Воля: 3

Уровни Здоровья: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, -5

Атаки: Зубы/4 кубика

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3, Альпинизм 5, Уклонение 4

Свойства: Удерживание, Яд

Монстры

Так называют химерических зверей, которые не относятся ни к одной из предыдущих категорий.

Черный Пес

Представляющий собой некогда лишь незначительный региональный феномен, прослеживающийся исключительно в английском графстве Лэйк, Черный Пес занимает достаточно необычное место среди химер. Будучи отчасти кошмаром, фактически, монстром, и, по большей части, нервозой, этот пес скитается по ночным дорогам в поисках задержавшихся в пути странников. Он не любит мужчин и достаточно часто устраивает им различные неприятные ситуации или же просто следует за ними, вызывая тем самым немалый страх и беспокойство. С другой стороны, он заботится о женщинах и детях, особенно тогда, когда они путешествуют одни; в этом случае, Черный

Пес будет следовать за ними в качестве защитника или даже поможет им в том случае, если они будут ранены или устанут. Он предпочитает держаться сельских районов, где не так уж много уличных фонарей, что, возможно, связано с тем, что подобные места напоминают ему о его родине, расположенной в графстве Лэйк.

Черный Пес, так же именуемый Черным Дьяволом или Адской Гончей (на староанглийском его имя звучит как Гайтрэш) всегда напоминает большого косматого пса угольно-черного цвета, размеры которого приблизительно соответствуют размерам английской овчарки и который обладает большими зубами и глазами, горящими в темноте, подобно тлеющим углям. Когда он в хорошем настроении, то Черный Пес с таким же удовольствием играет с детьми, как и любая другая собака.

Пункты химеры: 50

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4

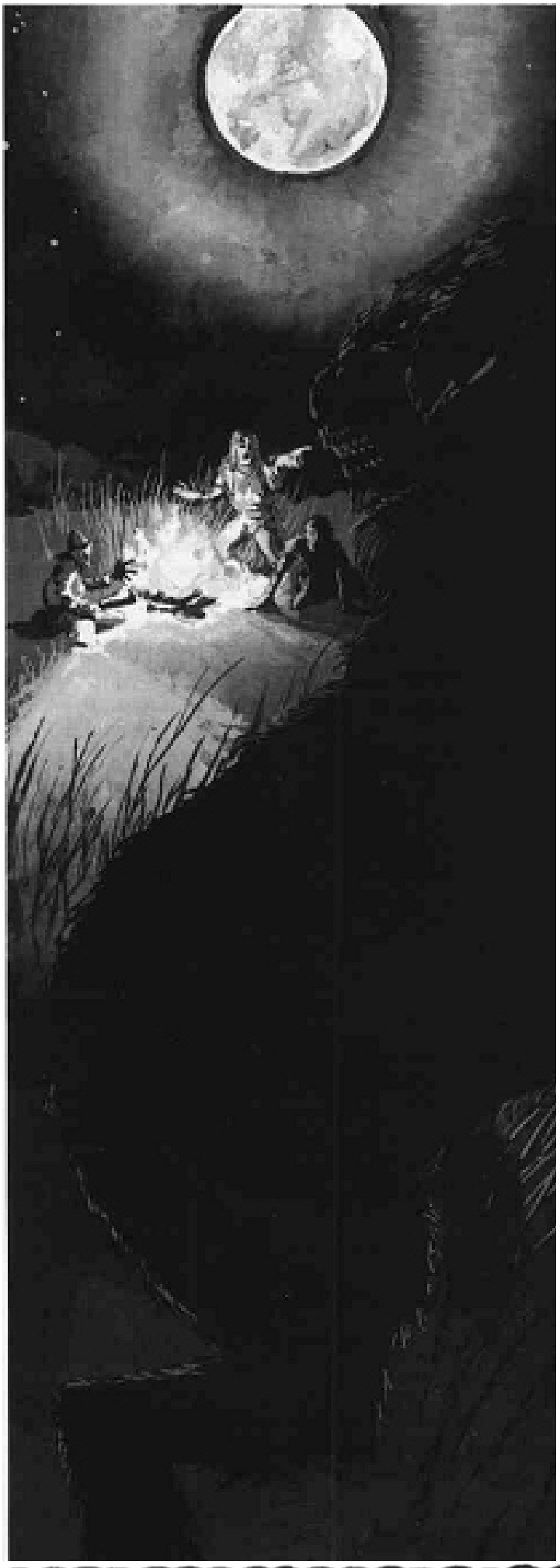
Гламур: 7, Воля: 8

Уровни Здоровья: OK, -1, -1, -2, -2, -5

Атаки: Зубы/5 кубиков или Когти/5 кубиков

Таланты: Бдительность 3, Атлетизм 4, Драка 5, Уклонение 4, Чтение Следов5

Свойства: Страх



Спрайты

Эти химеры порождены весельем и невинными фантазиями. Обычно они очень игривы и, в самом худшем случае, могут быть несколько надоедливыми.

Нетлы

“Нетлы” – это сокращенная форма более научного названия этих спрайтов, которое обычно звучит как “Нетландеры.” Хотя некоторые подменыши находили это смехотворным, те, кто впервые встретились с этими фэйри в конце Викторианской Эпохи, отмечали их удивительное сходство с “фэйри” Питера Пэна,

написанного сэром Джейсом Барри. У них были крылья, которые испускали легкое свечение, подобно крыльям бабочек, а их голоса напоминали звон колокольчиков (во всяком случае, до тех пор, пока слушателю не удавалось привыкнуть к их речи, которая, в действительности, представляла собой очень хороший английский, зачастую, с британским акцентом).

Мужчины обычно испускают синеватое свечение и обладают кожей синеватого оттенка; женщины, в свою очередь, отличаются нежно-розовым свечением и розоватой кожей. Те Нетлы, которые испускают белый свет, считаются "маленькими глупышами", которые не знают, к какому полу они принадлежат, и, скорее всего, просто его не имеют. Знаменитая "пыльца пикси", фигурировавшая в истории Барри, сыпется с их кожи, подобно омертвевшим клеткам больших существ; точные характеристики ее магических свойств остаются предметом спора и до сих пор.

Нетландеры очень сильно зависят от веры; ужасные слова "Я не верю в фей" способны напугать их до смерти в буквальном смысле этого слова, причем даже в том случае, если они находятся во фригольде. Ребенок, хлопающий в ладоши для того, чтобы сохранить жизнь Нетлу, всего лишь фокусирует свою веру в более осязаемой форме, хотя некоторые циники считают это заслуженным аплодисментами за прекрасно разыгранную трагическую сцену. Эти спрайты питают особую любовь к детям и часто сопровождают Детей или тех Юношей, которые еще не достигли зрелости. Многие из них очень презирают Старцев, так как они уже стали "взрослыми".

Пункты химеры: 35

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 5, Выносливость 1, Харизма 3, Манипулирование 2, Внешность 5, Восприятие 1, Интеллект 2, Сообразительность 1

Гламур: 10, Воля: 3

Уровни Здоровья: OK, -1, -2, -5

Атаки: Нет

Таланты: Бдительность 3, Атлетизм 4, Уклонение 5

Свойства: Зачарование

Люди Осени

Бессознательные служители Банальности, Люди Осени являются воплощением всего того, чему противостоят подменыши. Это исключительно закостенелые и скучные люди, которые не верят ни во что магическое или необычное. Они отличаются рациональностью, рассудительностью и строгостью, как речи, так и одежды. Китэйны способны узнать Человека Осени с одного взгляда.

В действительности, существует две разновидности Людей Осени: агрессивные и пассивные. Пассивные Люди Осени представляют собой менее значительную опасность, хотя в непосредственной близости от них часто возрастает Банальность, а другие смертные сами становятся пассивными Людьми Осени. К этой категории Людей Осени относятся законченные домоседы, чрезмерные любители видеоигр и все те, кто играют, пьют или, так или иначе, демонстрируют нездоровую привязанность к чему-либо.

Агрессивные Люди Осени являются блюстителями порядка, преподавателями и бездумными тиранами, которые инстинктивно ненавидят мечты и Грезу. Агрессивный Человек Осени является худшим из смертных, и Китэйнам рекомендуется всячески избегать подобных личностей. Некоторые из подобных Людей Осени активно стремятся уничтожить Грезу и, зачастую, являются верными помощниками Даунтэйнов (смотрите ниже).

Создание персонажа: Атрибуты 6/4/2, Способности 10/6/2, Воля 3, Банальность 9

Предполагаемые Атрибуты: Среднее значение всех Атрибутов равняется 2.

Предполагаемые Способности: Драка 1, Вождение 2

Даунтэйны

Это подменыши, которые не смогли смириться с "реальностью" фей и бежали от нее в

безопасность Банальности. Восприятие Даунтэйнов искажено их собственными страхами, и они являются одними из наиболее активных служителей Банальности, которые пытаются уничтожить любого подменыша, который оказывается у них на пути.

Существует две основных разновидности Даунтэйнов – те из них, которые знают, с чем они борются, и те из них, кто не понимают этого. Как ни странно, но наиболее опасной является вторая разновидность, так как неверие ее представителей делает Банальность, скрывающуюся в них, особенно могучей. Другие Даунтэйны верят в то, против чего они борются, что, в свою очередь, уменьшает их сопротивляемость колдовству подменышей. Тем не менее, они гораздо более искушены в слабостях фей и часто владеют оружием из холодного железа.

Наиболее известным представителем второй разновидности Дунтэйнов является психиатр, которого зовут доктор Антон Старк. Несколько лет назад, взволнованные родители привели к нему на прием свою дочь. Создавалось впечатление, будто бы она жила в очень сложном фэнтезийном мире, в котором присутствовали эльфы, магия и единороги, которых она считаете абсолютно реальными. Спустя несколько сеансов, Старк пришел к выводу, что ему потребуется применить крайние меры в виде аверсионной терапии, элетрошока и некоторых разновидностей препаратов, которые должны были силой вернуть ее разум в пределы той реальности, к которой она принадлежала. Спустя два года он добился полного успеха – девочка утратила все контакты с ее фэнтезийным миром и полностью приспособилась к "нормальной" жизни в обычном мире.

На протяжении следующих несколько лет, Старк столкнулся с несколькими дюжинами очень похожих случаев. Практически всегда проявление симптомов болезни происходило внезапно, часто повергая жертв в состояние шока, так как они отчаянно пытались как-то свыкнуться с теми непонятными иллюзиями, которые начинали порождать их разумы. Его книга, озаглавленная Химеры: Жизнь в Наших Грезах, описывает различные методы лечения этих пациентов, которые варьировались в зависимости от той информации, которую их мозг начинал "предоставлять" им. Эта книга привлекла немалое внимание его коллег по профессии, и они начали сообщать ему о других случаях, при которых пациенты страдали от схожего заболевания.

Теперь Старк читает лекции в школах, университетах и общественных организациях, пытаясь помочь людям в нелегкой задаче идентификации заболевания до того, как оно начинает лишать своих жертв возможности вести нормальную жизнь в обществе. Некоторые организации уже протестовали против экстремальных методов борьбы с данным заболеванием, однако пока что никто не может поспорить с успешностью применяемых Старком методов.

Следует отметить, что большая часть этих докторов не верит в сверхъестественные явления, в результате чего все они наделены огромным количеством Банальности. Некоторые из них даже ухитрялись закрывать троды, просто проходя через них. Высокий Король Дэвид приказал своим поданным ни в коем случае не приближаться к этим людям, так как сила их Банальности вполне может уничтожить подменыша. Тем не менее, любые подменыши, которые оказываются у них в руках, должны быть спасены любой ценой, ибо в противном случае они навсегда окажутся под властью Банальности.

Первая разновидность Даунтэйнов опасна тем, что ее представители верят в существование подменышей, но, при этом, считают их злыми существами, которые поглощают энергию человеческой фантазий для своей темной магии. Большая их часть является жертвами Опустошения или же родственниками тех, кто погиб в результате применения этого пути к Прозрению. Они хорошо знают о той опасности, которую феи представляют для человечества. Некоторым из этих Даунтэйнов даже

иногда удается развить в себе Талант Проницательности, так как их вера в магию поддерживает тот внутренний Гламур, который изначально существовал в них.

Эти Даунтэйны используют средства массовой информации для того, чтобы находить подменышей. Они выискивают признаки Опустошения (подобные массовым беспорядкам на футбольном матче в Англии) и отправляются на место происшествия, вооруженные оружием из холодного железа, стремясь обнаружить подменышей, связанных с этими событиями. Хотя им не всегда удается найти тех Китэйнов, которые действительно несут ответственность за произошедшее, Даунтэйнам весьма неплохо удается обнаружить всех тех подменышей, которые находятся поблизости и "уничтожить" непосредственную угрозу человечеству в их лице.

Подобные Даунтэйны уязвимы к магии подменышей, так как они верят в нее и, в силу этого, отличаются меньшим уровнем Банальности. На самом деле, некоторые из них даже обладают на удивление высоким значением Гламура.

При возможности, Даунтэйны объединяются в небольшие, хорошо сплоченные команды. Эти команды являются исключительно смертоносными в своей борьбе с подменышами. Одна из относительно недавно сформированных команд была организована Алексом Хэйвардом, которому удалось выжить в результате Опустошения после концерта Изысканной Агонии. Члены команды, которые были музыкантами открывавшей концерт группы, возвращались к себе, когда на них напало несколько Опустошителей. Им удалось выжить, но, в результате этого столкновения, они изменились. Музыканты занялись исследованием этой проблемы, для чего попытались обнаружить информацию о схожих случаях и, путем догадок, определить истинную природу своего врага. Они уже уничтожили одного подменыша с помощью холодного железа и стали свидетелями ряда проявлений уникальных способностей Китэйнов. Хотя это слегка приумерило их энтузиазм, они все еще без малейшего сострадания или жалости расправляются с любым подменышем, которому не посчастливится оказаться у них на пути.

Ученый

Создание персонажа: Атрибуты 6/4/2, Способности 10/6/2, Дополнения 5, Банальность 10, Воля 5

Предполагаемые Атрибуты: Среднее значение Атрибутов равняется 2, за исключением Ментальных Атрибутов, которые обычно равняются 3 или 4.

Предполагаемые Способности: Компьютер 2, Запугивание 1, Расследование 1, Лингвистика 2, Медицина 3, Наука 3

Уничтожитель

Создание персонажа: Атрибуты 7/5/3, Способности 13/9/5, Дополнения 7, Гламур 2, Банальность 9, Воля 7, Искусства 5, Королевства 5

Предполагаемые Атрибуты: Физические и Ментальные Атрибуты по 3, Социальные Атрибуты по 2.

Предполагаемые Способности: Бдительность 3, Драка 1, Уклонение 2, Проницательность 1, Огнестрельное Оружие 2, Расследование 2, Знания 2, Фехтование 2, Маскировка 2

Расточители

Подменыши верят, что существует множество забытых рас фэйри, которые забыли о своей истинной сущности. Именно представителей этих забытых рас Китэйны обычно именуют Расточителями.

Маги

На рассвете времен, Туата де Данаан и их сородичи странствовали по земле, подобно

солнечному свету. Они несли в своих изящных пальцах светлые Грезы, подняв их высоко к небу, и освещали ими темные пещеры, где скрывались смертные, сны которых были наполнены кошмарами. С помощью этого света, Туата помогали народу людей, вдохновляя их на новые, более светлые и яркие видения.

Но они были не единственными Грезящими.

Говорят, что именно Неул Синий обнаружил их на одной из полян. Как-то ночью, с неба упала звезда, которая врезалась в древесную рощу. Неул с удивлением следил за её полетом. Когда он вошел в рощу, то увидел там четырех молодых людей – двоих девушек, и двоих юношей – глаза которых сверкали в полутьме сумерек. В отличие от неряшливых смертных, которых Неул встречал до этого, эти существа были способны создавать Грезы не только во сне, но и бодрствуя. И когда они делали это, то земля вокруг них изменялась. Сам воздух там, где стояли они, начинал мерцать и переливаться всеми цветами радуги, и даже следы их были наполнены Гламуром. Восхищенный, хотя, в то же время, и напуганный, Неул поспешил предупредить своих родичей об увиденном. Они были заинтригованы и отправились с ним к этим загадочным смертным.

“Кто вы?” потребовал от них ответа Неула. “До этого мы никогда не видели никого, подобного вам. Родичи ли вы нам, или же вы происходите от смертных или других, неведомых нам сил?”

Одна из сестер сказала: “Мы – Рассвет, потомки пламени”.

Другая сестра сказала: “Мы – Земля, дети облаков”.

Один из братьев сказал: “Мы - Ремесло, преображающее мир”.

Другой брат сказал: “Мы – Конец и Начало. Мы - все”.

“Бессмыслица”, – ответила Королева Рэйна, которая возглавляла собравшихся. Однако другие медлили. В словах этих детей ощущалась истина. “Докажите то, что вы сказали”, – сказала неразумная королева, “или мы отправим вас обратно в те пещеры, откуда вы родом”.

Дети лишь рассмеялись. “Вы зовете себя Дарующими Грезы”, – произнесла первая сестра. “Но теперь мы будем творить Грезы для вас, и это будут те Грезы, которые мы сами захотим создать. И тогда, мы посмотрим, кто отправится в пещеры, гордая, и кто будет править нашим народом”.

И, сказав это, первая девочка породила Грезу, которая была подобная огню. Ее глаза вспыхнули, подобно углям Самхайна, и она начала произносить слова, в которых не было смысла. И когда она засмеялась, то сам воздух вспыхнул. Туата сгорали от одного ее прикосновения и бежали от нее. Оказавшись в безопасности, они нарекли ее Тэ Безумной.

Голос второй девочки был тихим, и ее Грезы стали ветром. Подобно нежному шепоту ветерка говорила она, и воздух светлел от одних ее слов; подобным урагану был ее крик, и ветра унесли фэйри вдаль. В словах ее звучали спокойствие, радость и гнев. Те, кто слышали ее, затем говорили “Не испытывайте ее гнев”, и именно из их слов родилось ее имя, и звалась она Ли Тень.

Грезы третьего ребенка были камнем. Слова его гремели, подобно падающим камням, и были они столь тяжелы, что сам воздух стал грязью, а грязь стала тюрьмой. Некоторые Туата стояли слишком близко к ребенку, и он заключил их в темницы из темного камня, и долгими были их мучительные стоны. И как бы не старались Туата, они так и не смогли освободить пленников; спустя долгие годы, их тела превратились в прах и слились с камнем. “Он один из проклятых!” кричали уцелевшие и нарекли они его Иxенн Железодел.

Грезы последнего ребенка вырвались из измученной земли звонкими ручьями. Небо заплакало, когда он сделал несколько шагов и плюнул себе под ноги. Его глаза были темными, дикими водами, которые напоминали о водоворотах или безумных приливах. Его голос был сладок, как отравленная вода, и ему было столь же приятно внимать, но и столь же смертельно слушать. Он увлек нескольких фей в веселый танец, а затем превратил их в грифонов

и оставил на месте их костей лишь прах. “Это чудо”, – сказали родичи теней. “Это демон”, – сказали их светлые братья. В конце концов, они решили, что он был и тем, и тем, и назвали его Чла Свободный.

Королева Рэйна превратилась в камень под землей. Неул Синий вспыхнул от одного прикосновения Безумной. Выжившие Туата собрались вдали от этой поляны, и долгие ночи обсуждали произошедшее. В конце концов, они решили, что детей следует отставить в покое. Когда настанет время, Туата отправятся на их поиски, но пока что им было разрешено строить свою собственную жизнь.

Тем временем, дети выросли, нашли себе спутников и завели своих собственных детей. Некоторые фэйри сопровождали их, наслаждаясь их Гламуром, подобно сладкому вину; другие бежали при одном их виде, а третьи продолжали лелеять планы отмщения. Заключались сделки, создавались союзы и начинались дрязги. Темпераментные люди рождали темпераментных потомков и, вскоре, брат восстал против брата. Серебряный Век сменился Бронзовым, а Бронзовый, в конце концов, перешел в Железный, а, затем, Пробужденные Мечтатели обратили свои взгляды к далеким родичам и вывели их из пещер. Смертные отбросили наши грезы, и дети упавшей звезды наложили на землю свои собственные чары. Спустя много лет, их дары начали принимать самые различные формы, но созданный ими мир до сих пор продолжает жить.

Следи за ними, ибо они продолжают Грезить даже после Пробуждения; помогай им, ибо даже самые недалекие из них дышат Гламуром с такой же легкостью, как если бы он был обычным воздухом; остерегайся их, так как этот Гламур силен настолько, что способен сокрушить даже высочайших из правителей фэйри. Это дети упавшей звезды. Танцуй у них за спиной, но оставайся подальше от их глаз.

Как видно из истории о четырех детях, феям известно три очень важных вещи, связанных с о Пробужденными, которых называют “магами” или “маги”. Прежде всего, они являются искушенными Мечтателями, способности которых во многом напоминают Искусства подменышей, но при этом отличаются гораздо большей мощью. Во-вторых, они воплощают в себе четыре элемента мироздания – изменение (огонь или Мародеры), стазис (камень или Технократы), разложение (вода или Нефанди) и равновесие (или Традиции, Ремесла и маги-одиночки). И, наконец, они являются практически неотразимыми, хотя и очень опасными спутниками.

Истоки тесных отношений между магами и феями уходят еще к началу времен. Ни один другой Расточитель не обладает столь же тесными узами, связывающими его с мистической ночью. Фэйри и чародеи были союзниками, врагами, родичами и любовниками, но они никогда не были чужими друг другу. Хотя маги гордо именуют себя “Пробужденными”, фэйри известна истина: Вся жизнь волшебников проходит в драгоценном ореоле грез, так как они одновременно являются Пробужденными и осознающими все те возможности, которые предоставляет им жизнь, но, при этом, остаются достаточно Грезящими для того, чтобы создавать новые реальности. Лучшие из них являются источниками Гламура, тогда как в душах худших из них скрываются бездны Банальности. Эти непостоянные существа очаровывают фей, и, создается впечатление, будто бы это чувство является взаимным. В сути своей, маги и подменыши идут по одной и той же дороге. Когда они встречаются, то это, обычно, влечет за собой союз – или же войну.

Силы и Слабости

• Маги управляют самой реальностью. Некоторые призывают молнии с небес, другие же извергают их из ружей, которые носят за спиной. Будучи, как минимум, отчасти Мечтателями, маги во многом воспринимают реальность так же, как это делают сами подменыши. Неопытный маг с самого начала связан с миром

гораздо теснее, чем любой другой Банальный смертный. Со временем, они овладевают искусством использования своих сил и получают полную власть над ними, что позволяет им повелевать стихиями, убивать или исцелять других всего лишь с помощью нескольких слов, принимать самые различные облики или совершать миллионы иных чудес.

• Как бы то ни было, маги остаются достаточно слабыми существами. Без соответствующих магических познаний, они стареют, слабеют и умирают так же, как это делают все остальные смертные. Там, где другие Расточители сносят двери с петель или, выпрямившись в полный рост, идут под автоматным огнем, Пробужденные предпочитают держаться ближе к земле, используя свои Искусства менее открыто.

• Подобному тому, как Банальность отравляет Искусства фей, гораздо более страшная форма неверия – Парадокс – ограничивает свободу действия магов. Если верить легендам, то, некогда, маги могли делать все, что они только могли пожелать. Однако после Раскола, старые ритуалы стали действовать гораздо хуже, и многие волшебники умерли, пытаясь применить их. В свете этого, современные маги скрывают свои магические способности в тайне, маскируя их под видом технологии или же различных фокусов и случайных совпадений. Присутствие подменышей не вызывает Парадокса в отличие от присутствия смертных, но даже несмотря на это одинокому магу следует сохранять осторожность. К сожалению, счастливые дни летающих ковров давно уже в прошлом.

• Независимо от того, какую форму принимает магия (которую многие маги, отличающиеся мистическим уклоном, именуют "Искусством"), она остается весьма изменчивой и гибкой. Большинство волшебников использует свои способности с помощью ритуальных предметов или невообразимых устройств, но, в то же время, некоторые из них понимают, что истинная сила скрывается в них самих. Рассказчик может отразить магию Пробужденных путем предоставления магу широкого набора Искусств, Королевств и Гламура, а так же создания ряда разновидностей колдовства, которые соответствуют его взглядам на жизнь и магию. Неудачный бросок или провал приводят к весьма неприятным последствиям для мага, особенно в том случае, если используемая им магия была, в той или иной степени, "вульгарной" или же выходила за рамки современной парадигмы, характерной для большинства смертных.

• "Формальные" правила для магов и более полного применения их сил приводятся в книге Маги: Восхождение (Mage: The Ascension).

Банальность, Вера и Форма Искусства

Маги работают с Ремеслом Грез в соответствии со своей философией. Форма их заклинаний, Гламур их действий и степень присутствия – или же отсутствия – в них Банальности зависят от убеждений и занятий Пробужденных.

• Мародеры считаются сумасшедшими даже по меркам фэйри и сметают все, что случайно оказывается у них на пути. Магия Безумцев является такой же дикой и непредсказуемой, как пак, нанюхавшийся ангельской пыли; ослепительный Гламур клубится вокруг них, подобно исполинскому вихрю, а их Банальность или очень низка, или же ее нет и в помине.

• Мистики помнят о древних временах. Хотя отношения между феями и магами не всегда были гладкими, ведьмы и волшебники Мифической Эры считали фей своими близкими родичами. Мистики считаются уже наполовину зачарованными: их Банальность – низка, их Гламур – могуч, а их магия представляет собой истинное Искусство в наиболее чудесном значении этого слова.

• Истинные Верующие предположительно черпают свою силу от демонов или богов; их заклинания служат некой великой цели и, зачастую, включают благословения или проклятья, управление стихиями или те или иные

формы наказаний. Абсолютно верный своим убеждениям, истинный верующий отвергает существование фей или же считает их посланниками некой священной (или же порочной) силы. Хотя некоторые из этих магов могут производить очень любопытный Гламур, он, зачастую, несет на себе очень сильный отпечаток идеалов и целей волшебника.

• Современные Циники являются порождениями времени, лишенного грез. Хотя они способны восхищаться чудесами науки или мистицизма, большая их часть считает себя слишком "взрослой" для того, чтобы верить в фей. Их Искусства принимают форму современных архетипов – компьютеров, необычных устройств или странных машин — или же "классических" магических инструментов— карт Таро, каббалистических формул, хрустальных шаров и так далее. В один из дней циник все же может открыть глаза; в этом случае, его Гламур будет таким же освежающим, как ледяной ручей, сбегающий со скал. Однако, до тех пор, этот ручей будет грязным, медленным и унылым.

• Технократы верят, что магия происходит из научного прогресса, и примером их высокотехнологических игрушек являются бластеры, компьютеры и различные кибернетические устройства. Эти чародеи являются исключительно банальными и очень опасными. Немногие Технократы верят в подменышей; те же, кому известно о существовании Китэйнов, стремятся стереть их с лица Земли. При этом в Технократах есть Гламур; тем не менее, для того, чтобы добыть его, подменышам придется проехаться на молнии, и яростная вспышка раскаленной белой энергии способна оставить глубокий незаживающий ожог, разящий болью незамутненной Банальности.

Банальность магов

Банальность	Принадлежность
0-2	Мародеры
2-4	Мистики (Вербена, Культ Экстази, Орден Гермеса, Говорящие-с-Грезами)
4-6	Истинные Верующие (Нефанди, Небесный Хор, Акашийское Братство, Эвтанатос, большинство Ремесел)
6-8	Современные Циники (Сыны Эфира, Пустые, Виртуальные Адепты, многие Сироты)
8-10	Технократы

Юный маг

"Красивое ожерелье, не правда ли? Когда-то его сделала для меня одна из моих гостий – юная странница-ведьма, у которой были глаза ремесленника, и руки истинного мастера. Чувствуешь легкое покалывает в пальцах? Оно вызвано Гламуром ее стараний, который продолжает исходить от ее творения. До сих пор я скучаю по ней и надеюсь, что с ней все хорошо.

Она пришла сюда весной, и за ней следовали птицы и маленькие зверушки. В ее глазах клубился светлый туман зеленоватого цвета. Она шла босиком, подобно ребенку, но ее гибкие и изящные руки были сильными, как и подобает взрослому человеку. Она еще не привыкла к таким, как мы, и поэтому ее слова были медленными и осторожными, но ее работа говорила сама за себя. Ожерелье, которое я ношу, напоминает мне о ее дарах; она носила схожие вещи на шее, руках и лодыжках. Наша госпожа впустила странницу (так как девочке требовалось убежище для защиты от неведомого нам врага) и предоставила ей свою собственную комнату. Хотя госпожа пыталась скрыть это, однако, подвеска на шее этой ведьмы буквально зачаровала ее. Ведьма, которая имела некоторое понятие о хороших манерах, предложила ей шесть прекрасных вещей, каждая

из которых была бы сделана специально для нашей госпожи, в обмен на гостеприимство фригольда.

Разве могли мы отказаться?

Она оставалась у нас в течении целого месяца. Наша госпожа была очень довольна подарками ведьмы, и Юноши ни на шаг не отходили от ее дверей, привлеченные Гламуром, который, казалось, сочился из самого дерева, которое образовывало их. Я сделал ее своей любовницей – или, если быть точным, то это она избрала меня – и наш любовный танец был жгуч и страстен, подобно шафрану и пламени. Ее нрав был так же горяч, и мы ссорились, подобно Детям, пока в один из дней она не ушла. В ту ночь, я пришел в ее комнату для того, чтобы попросить прощения за нашу последнюю ссору. Однако я нашел лишь ее инструменты и это ожерелье. Никто не видел, как она ушла, и с тех пор я ничего не слышал о ней.

Я ношу печаль на своей шее. Это печаль по ведьме, которая могла сделать холодное золото теплым. Вот, прикоснись. Ты чувствуешь? Даже сейчас, оно поет о магии, поет об Искусствах.

Ни одним из смертных сердец я не дорожу настолько. Ни одним, кроме ее".

— Сулейман, Старец-эшу

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4, Харизма 3, Манипулирование 2, Внешность 3

Способности: Бдительность 2, Атлетизм 3, Драка 2, Ремесла 4, Уклонение 2, Эмпатия 3, Загадки 3, Этикет 2, Expression 3, Kenning 2, Lore 1, Медицина 2, Фехтование 1, Оккультизм 5, Актерство 2, Знание Улиц 2, Маскировка 4, Выживание 2

Гламур: 15

Воля: 5

Силы: Фокусы 3, Изначальность 4, Предсказание 2

Снаряжение: Легкая одежда, рюкзак, драгоценные камни и ювелирные инструменты, спрятанный нож, травы и порошки.

Технократический ублюдок

"Мать честная! Ты это видел? Он разнес половину этой чертовой стены! Если бы я не был таким же быстрым, как драпающая блоха, то я бы уже оказался в гробу!

Проклятье, я даже не думал, что они могут делать такое! Я думал, что у них там есть какие-то дрянные правила или что-то вроде того, которые гласят, что они не могут просто так припираться, куда им вздумается, и разносить там все к чертям! Плюс ко всему, этот чертов ублюдок еще и притягивает к себе Банальность! Проклятье! Чтоб их всех черти взяли! Теперь я от всех этих тварей буду держаться как можно дальше! А теперь, дайте пройти!!!"

— Банди Лексенфорс,
напуганный Юноша-пак

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 6, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3, Харизма 2, Манипулирование 4, Внешность 2

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 4, Драка 4, Компьютер 3, Уклонение 3, Вождение 4, Эмпатия 2, Загадки 3, Этикет 2, Огнестрельное Оружие 5, Запугивание 5, Расследование 4, Правоведенье 3, Лингвистика 4, Медицина 2, Фехтование 5, Оккультизм 4, Политика 3, Наука 3, Безопасность 4, Маскировка 3, Знание Улиц 2, Хитрость 4, Выживание 2

Гламур: 30

Воля: 9

Силы: Обман 5, Фокусы 4, Изначальность 4, Правление 4, Странствия 3

Снаряжение: Темные очки (с встроенной инфракрасной системой), черная одежда, плащ, тяжелый автоматический пистолет, комлинк, удостоверение, защитная броня (значение 4), сканер паранормальной активности, очень большая пушка.

Вампиры

Когда-то давным-давно, в мире жил могучий Китэйн, который был Неблагим красной

шапкой из рода красных шапок. И, в ходе одной из великих войн, которые окрашивали рассвет мира алым, этот красный шапка сошелся в поединке с благородным рыцарем Ши. Они сражались день и ночь, и ни одному из них не удавалось взять верх над другим. Минуты текли, постепенно сливаясь в часы, поединок становился все более и более яростным, и, в конце концов, воины с обеих сторон остановились, наблюдая за небывалым воинским искусством обоих воителей. Но когда полуденные тени сменились сумерками, враждебность воинов сменилась уважением друг к другу, и, затем, они отбросили оружие и обнялись. И с этого дня они стали настолько близки, что и Благие, и Неблагие начали называть их братьями. И, действительно, они стали как братья, ибо рыцарь и красный шапка смешали кровь, пролитую ими в сражении, и поклялись великой клятвой братства, призвав в свидетели саму Грезу.

Однако настал день, когда окрестным землям начал угрожать ужасный дракон. Высокий Король разослал в самые дальние уголки своих владений послание, обращенное к истинным героям, которые могли сразить это чудовище. Рыцарь и красная шапка согласились принять этот вызов и, вскоре, они выступили против прислужников дракона, которые представляли собой ужасающее поле пожирающих плоть цветов, выросших из семян Кошмара. Красная шапка и рыцарь прорубились через эти кошмарные джунгли, но уже тогда красному шапке начало казаться, будто бы его брат сознательно остается чуть позади, чтобы красному шапке досталось побольше укусов этих отвратительных существ.

Вскоре они добрались до логова дракона и вызвали его на поединок. Дракон обрушил на них всю мощь своих крыльев и всю ярость своего пламени, и бесстрашные воины впервые осознали, насколько ужасающий враг им противостоит. Рыцарь споткнулся об камень, и дракон выгнул свою шею и разинул свою пасть, готовясь одним махом перекусить рыцаря на две половинки. И, в этот момент, красная шапка ринулся вперед, обрушив на отвратительного зверя шквал ударов. Дракон отвернулся и, в тот же самый миг, рыцарь поднялся на ноги, после чего, перехватив покрепче свой верный клинок, одним ударом отделил голову чудовища от его шеи.

Так был повержен ужасный зверь и рыцарь вместе с красным шапкой предстали перед Высоким Королем, сжимая в руках добытые ими трофеи. Красный шапка протянул Высокому Королю останки цветов-демонов, которые служили дракону, и на губах Высокого Короля появилась тонкая улыбка. “Хорошо”, – произнес Высокий Король. И за этим последовали другие хвалебные речи, но они были холодны, и красной шапке показалось, будто бы Король не испытывает абсолютно никакого почтения перед тем деянием, которое он совершил.

А затем вперед вышел рыцарь, сжимающий в руках голову дракона, и положил ее перед Высоким Королем, вызвав восхищенные возгласы всех придворных. И он сказал: “Мой сеньор, для тебя и только для тебя я один сразил это чудовище и принес сюда его голову”. И, при этом, он ни слова не упомянул о доблести красной шапки. И Высокий Король раскрыл рыцарю свои объятья и даровал ему половину всех своих земель и другие блага, которые должны были щедро наградить его за совершенный подвиг.

В этот миг, ужасный гнев родился в сердце красного шапки, охватив его, подобно великой буре, и одним движением он откусил голову своего брата подобно тому, как это едва не сделал дракон. И, совершив это, он нарушил клятву, которую они когда-то дали, и сама Греза разразилась исполинской бурей, грохочущей оглушительными громами и вспыхивающая ужасными молниями.

Красный шапка был до смерти напуган и он воззвал к Высокому Королю и Грезе, призывая их в свидетели преступления своего брата и несправедливости принесенной им жертвы. Но, нарушив клятву крови, он совершил преступление, которое стократ превосходило то, что сделал Ши. И Греза прокляла красную

шапку, и, с тех пор, он был лишен возможности воспринимать все величие Грезы. Свет двора Высокого Короля навсегда стал ядом для его глаз. Теперь он мог познать лишь земли смерти – смерти и алой, алой крови. Кровь стала его преступлением, крови суждено было стать его наследием, и кровь легла в основу его силы. И все те, кто произошли от этого красного шапки, были обречены носить в себе семя его преступления до конца дней.

Независимо от того, насколько правдива эта старая легенда, существующая среди подменышей, вампиры скитаются по земле и по сей день. Несущие на себе тяжкий груз проклятья их "отца," Каина, эти древние существа охотятся на улицах городов смертных, питаясь человеческой кровью. Им известно очень немногое о подменышах, но они не отказываются от того, чтобы насладиться их кровью, если, конечно же, им предоставляется такая возможность.

Силы и Слабости

• Вампиры живут до тех пор, пока их не убьют; после "первой смерти" и последующего возвращения к жизни с помощью крови их вампира-создателя (сира), они перестают стареть. С возрастом они становятся более хитрыми и могущественными; "старейшины" вампиров, которые живут уже много веков, способны представлять немалую опасность даже для самых могучих из подменышей.

• Хотя вампира можно заставить потерять сознание (или войти в торпор) с помощью обычного оружия, только солнечный свет, огонь или расчленение способны навсегда уничтожить их.

• Большинство вампиров обладает умеренными значениями Банальности, хотя Неблагих подменышей часто возбуждает темная аура этих зловещих обитателей ночи. Некоторые Неблагие даже утверждают, будто бы вампиры не производят Банальность, но, вместо этого, окружают себя своим собственным зловещим и экзотическим Гламуром. Так это или нет - неизвестно.

• Вампиры лишены Гламура в той форме, которая известна подменышам, но, вместо этого, они черпают свои силу из гораздо более зловещего источника – человеческой (или фейской) крови. Вампиры обладают Запасом Крови (Blood Pool), который идентичен Запасу Гламура (Glamour Pool), но, при этом, восстанавливается только посредством поглощения человеческой крови (одна пинта восстанавливает один пункт; большинство существ, размеры которых соответствуют человеческим, обладают 10 Пунктами Крови. Если вампир выпивает больше половины этих пунктов, то жертва оказывается под угрозой гибели).

• Солнечный свет сжигает вампиров; каждый оборот, проведенный вампиром в свете солнца, наносит ему автоматический пункт аггравированного урона.

• Более подробно вампиры описаны в книге Вампиры: Маскарад (Vampire: The Masquerade).

Неонаты

(Недавно созданные вампиры)

"Я до сих пор помню первый раз, когда я увидел ее. Это было в Вэйдауне, и тогда я стоял там, поглощая Гламур из кричащих пируэтов этих нервных и возбужденных детей. Но когда я увидел ее, то я забыл не только о музыке и том, что творилось вокруг, но и, практически, обо всем на свете. Она скользила в тенях и, казалось, будто бы все расступались с ее пути, хотя, при этом, никто даже не замечал ее. Но это было просто невозможно, ибо никакие слова не могут передать того, насколько она была прекрасна.

На ней было это длинное платье из немного помятого красного бархата, оттенок которого практически идеально подходил цвету ее губной помады. Ее кожа была настолько бледной, что, казалось, будто бы она светилась в полутьме, подобно тому, как жемчужина

испускает свое внутреннее свечение. И глаза — ее глаза напоминали бездонные ямы, которые вели в очень личный и от этого еще более соблазнительный ад.

Я увидел ее еще раз спустя несколько ночей. Я не знал, чем она занималась, но, создавалось впечатление, будто бы она была сосредоточена на каком-то деле. И, внезапно, она посмотрела на меня, но это был не беглый взгляд, а вполне осознанный, как если бы она знала. Знала меня, знала, что я делаю, и, самое важное, знала, насколько…насколько мы были другими по сравнению со всеми этими пьяными людьми.

В одну из ночей она пришла туда со своими друзьями. И хотя я никогда не видел их раньше, я знал, что они такие же, как и она. Теперь уже все обратили на них внимание – и я запомнил это особенно хорошо. Все те, кто были там, как будто бы сжались – так, как это делают мыши, когда тень совы заслоняет для них лунный свет. На ней было не привычное платье, а обычная черная куртка и джинсы. И, в этот момент, я ощутил, что все вокруг замерло, как будто бы в ожидании приближающегося цунами. Я чувствовал ужас окружающих меня людей, а улыбки этих чужаков вызывали мысли о грезах или кошмарах…что ж, наверное, подобные примитивные, хищные грезы могли быть рождены спящим разумом тиранозавра. Она поманила меня, и я помню…я откинул голову назад и просто позволил кошмару выйти у меня из-за спины и прижаться к моему горлу в жадном поцелуе.

Мы шли по улицам и, в ту ночь, я познал все древнее величие Дикой Охоты. Я не знал, кем был этот человек, эта жертва – наверное, просто случайным прохожим. Мы гнали его, подобно оленю, преследуя его так, так когда-то много тысяч лет назад стая Рогатого загоняла свою добычу, и, когда мы наконец-то догнали его, и они выпили жизнь из его корчащегося тела, Гламур пронзил мое тело, подобно черной молнии.

Затем они посмотрели на меня, и окровавленные улыбки алели на их лицах. В тот же самый миг, я бросился бежать. Они не пытались догнать меня, но я до сих пор считаю, что я поступил правильно.

С тех пор я больше не посещал этот клуб. Это действительно было нечто, но развлечения этих существ слишком смертельны для тех, кто попытается злоупотреблять ими. Однако через месяц, возможно, я снова приду туда…"

- Кевин Коннаугт, Неблагой Юноша

Вампир-неонат

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4, Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 3

Способности: Бдительность 2, Атлетизм 1, Драка 2, Уклонение 1, Этикет 1, Экспрессия 1, Запугивание 2, Фехтование 1, Оккультизм 1, Маскировка 2, Знание Улиц 2, Хитрость 2

Пункты Крови (Гламур): 10

Воля: 5

Силы: Обман 2, Предсказание 2, Правление 2

Снаряжение: Модная одежда, спрятанное оружие

Старейшины

"Не ходите к старому Дому Громли. Это жуткое и хорошо заметное место в конце Дороги Мертвеца – то самое, где все окна затянуты этой черной маслянистой пленкой, и, время от времени, сыпется черепица.

Я видел, как Старый Громли выходит наружу ночью. У него лицо белое, как у призрака, и повсюду, куда бы он ни пошел, за ним следует большое черное облако…какой-то гадости. Его глаза сверкают в темноте так, будто бы у него в глазницах горит огонь. Я не выдержал и отвернулся, потому что боялся, что он возьмет и посмотрит на меня.

Он носит этот черный костюм, который выглядит старым и поношенным, и он ездит в этой большой черной машине, которую водит та женщина. Она выглядит печальной

и испуганной. Готов поспорить, что Громли приходится платить ей целую кучу денег для того, чтобы она работала на него.

Билли рассказывал, что, как-то раз, он пришел к Дому Громли днем. Он говорил, будто бы он бросил яйцо в дверь, и этот мерзкий человек бросился за ним, громко крича. Он рассказывал, что у этого человека не было рук, а только большой нож, которым мы обычно режем мясо. Билли такой пустозвон.

Правда ли, что Громли – это на самом деле Дракула? Билли сказал, что он схватит меня своими паучьими пальцами и высосет мою кровь. Я сказал ему, что он большой жирный пустозвон, но, честно говоря, я испугался. Ну, во всяком случае, немножко. На самом деле, я не боюсь старого Громли-Гринча! Я бы сам отправился к нему домой и пнул его гроб, но солнце уже садится, и мне пора идти домой".

— Томми, богган-Дитя

Вампир-старейшина

Атрибуты: Сила 6 (да, 6), Ловкость 3, Выносливость 5, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5, Харизма 1, Манипулирование 5, Внешность 4

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 1, Драка 2, Уклонение 3, Загадки 2, Этикет 3, Экспрессия 1, Запугивание 4, Фехтование 2, Оккультизм 4, Маскировка 3, Знание Улиц 1, Хитрость 4

Пункты Крови (Гламур): 20

Воля: 9

Силы: Обман 5, Предсказание 4, Правление 5

Снаряжение: Старомодная одежда, карманные часы, меч-трость

Оборотни

Когда-то давным-давно, когда земля еще была зеленой и прекрасной от берега до берега, феи наслаждались роскошью множества различных обличий, принимая облики как животных, так и растений, так и людей, в зависимости от того, какой из них был ближе

их сердцу. В конце концов, когда Греза стала сильнее, большинство фей избрало то или иное обличье, и все они с тех пор продолжают владеть ими. Лишь немногие из тех, кто был наиболее близок к земле, отказались отрекаться от свободы обличий, но даже они, в конце концов, избрали для себя тех зверей, которые всегда были наиболее близки им. Так появились морской народ, волки-оборотни и девы-лебеди, которые оберегали нетронутые уголки земли, и мир отражал в себе их радость.

Но, как и все в подобных историях, эта идиллия не могла продолжаться вечто. В мир пришло великое и ужасное Зло, которое стремилось пожрать всю землю и всех тех, кто жил на ней, независимо от того, были ли это смертные или феи. Никто не был способен заглянуть этому Злу в лицо, но те, кому не посчастливилось встретиться с его отдельными и пугающими частицами, назвали его Тьмой. Тьма бурлила на границах земли и пожирала пределы творения, стремясь, в конечном счете, пожрать все, чтобы было в мире.

Высокие Лорды созвали великий совет для того, чтобы решить, как можно было бы победить Тьму. Но пока они вели свои бесконечные споры, многие из изменяющих облик утратили терпение, которым они не отличались никогда, и покинули совет. С Князем Волков во главе, они отправились за горизонт и бросили вызов Тьме прежде, чем кто-либо успел остановить их. И, к их чести, следует сказать, что они победили Тьму и сумели удержать ее за пределами мира, но заплатили за это ужасную цену. Ибо ради этой победы они отреклись от всех своих грез, которые были отличны от грез вечной битвы. Они утратили кровь фей и стали Расточителями, обреченными вести бесконечную войну с Фоморами и порождениями Тьмы до конца времен.

Какой бы ни была истинная история этих Расточителей, важно то, что оборотни действительно существуют. Хотя некоторые паки рассказывают истории о своих забытых родичах, в жилах которых течет кровь воронов, кошек, медведей или змей, наиболее известными из всех перевертышей являются вервольфы. Эти существа полностью посвятили себя бесконечной войне с Фоморианцами и другими отвратительными существами, но, при этом, они сумели сохранить некоторые воспоминания о феях. Некоторые до сих пор приходят на помощь своим давно забытым родичам; более того, некоторые из них и по сей день носят гордое имя Фианна, некогда принадлежавшее несравненным воителям Фионна МакКумхэйла.

Силы и Слабости

• Оборотни могут принимать облик как людей, так и волков, а так же некоторые промежуточные облики, совмещающие в себе черты обоих этих видов. Наиболее устрашающей является боевая форма “человековолка”: девятифутовая машина убийства с волчьей головой, которая вселяет ужасающий страх в обычных людей. В этом обличье, всех их Физические Атрибуты увеличиваются вдвое, но они не могут использовать Социальные Атрибуты для общения с существами, отличными от других оборотней и диких зверей (если, конечно же, не считать запугивания).

• Оборотни могут проводить несколько атак в течении каждого оборота, обычно совершая от двух до шести действий.

• Оборотни необычайно быстро исцеляются, восстанавливая по одному Уровню Здоровья в течении каждого оборота. Только огонь, серебро или зубы и когти других сверхъестественных существ (подобных Фоморианцам) способны нанести оборотню серьезную рану – и, при этом, оборотень способен исцелять эти раны с такой же скоростью, как и обычный человек.

• Хотя они не обладают Гламуром как таковым, оборотни способны питать свои сверхъестественные способности с помощью Гнозиса, который воплощает в себе их внутреннюю духовную энергию. Оборотни восстанавливают Гнозис с помощью длительных медитаций или сделок с духами. Будучи порождениями

дикой природы и изменчивости, они традиционно обладают меньшей Банальностью, чем большинство смертных.

• Оборотни могут переходить в мир духов и путешествовать по странным королевствам духов. Ходят слухи о том, что некоторые из их старейшин даже были в Аркадии, хотя доказательств этому так и не было представлено.

• Как бы то ни было, истинным проклятьем оборотней является серебро, тогда как тот же аконит действует далеко не так хорошо, как хотелось бы их врагам. Оборотни не поглощают урон, нанесенный им серебряным оружием, и они не могут регенерировать эти раны с такой же скоростью, как они это происходит в большинстве случаев.

• Более подробно оборотни описаны в книге Оборотни: Апокалипсис (Werewolf: The Apocalypse).

Молодые стаи

Почему у меня такой нрав? Почему я не люблю День Святого Патрика и почему я вообще такой гэлоцентричный? Проклятье, мне уже не первый раз задают все эти вопросы. Ну хорошо, если вы все заткнетесь, то я расскажу вам, в чем тут дело.

Это произошло три года назад и началось все, конечно же, с кейли (ceili). Раньше я не был в этом месте и уж тем более не знал никого из местных завсегдатаев, но, в конце концов, мне всегда нравилось знакомиться с новыми людьми. Я уже успел выпить немного Гинесса для затравки, и честно говоря, планировал еще слегка добавить до конца ночи. Если же совсем на чистоту, то я планировал не только напиться, но и подцепить на танцах какую-то милую девчонку, которая бы не отказалась слегка развлечься после их завершения.

Что ж, с девчонками там было все в порядке, но ни одна из них не могла сравниться с той, которая вошла в круг приблизительно около десяти. Готов поклясться, что подобной красоты я никогда не видел даже у наиблагороднейших из принцесс Ши, и потому неудивительно, что я почти потерял голову. Более того, она была чем-то большим и могла бы поспорить с прекраснейшими видениями самых одаренных Мечтателей, и теперь эти драгоценные глаза осматривали толпу. Все говорило том, что она выбирает себе партнера. Ох, леди, пожалуйста, выберите меня! хотелось крикнуть мне, но я не мог выговорить ни слова. Повсюду, где скользил ее взгляд, танцоры останавливались и застывали, глядя на нее. И, наконец, ее глаза остановились на здоровенном парне с рыжими волосами и она едва заметно улыбнулась ему – проклятье, в моем сердце вспыхнула такая зависть, что я мог бы просто убить того, кого она предпочла мне! – и она сделала шаг вперед, протягивая руку.

И, в этот момент, все и произошло.

Девчонка, стоящая рядом с ним, в один миг превратилась в здоровенную и просто таки ужасающую тварь – 12 футов ростом и ни дюймом меньше! – выпустила ослепительно-белые когти и одним ударом сорвала кожу с лица этой прекрасной дамы. Черт возьми, из скрывающегося под ней черепа струился зеленоватый гной! И это существо – это безликое существо с зеленой кровью – зашипело на них и вырвалось из круга, после чего бросилось в окружающий нас лес. Женщина-волк понеслась за ней на всех четырех и, спустя одну или две секунды, этот рыжеволосый мужик превратился в еще одного оборотня с рыжим мехом, правда теперь уже ростом во все 15 футов, и ринулся за ними.

Думаю, что не нужно упоминать о том, что кейли был окончательно испорчен. Люди начали разбегаться во все стороны, завывая, подобно хору баньши, хотя некоторые, при этом, просто падали на землю и сжимались в комочки. Впрочем, спустя где-то пять минут большинству удалось взять себя в руки, и практически все они тотчас же разъехались по домам, бормоча что-то о "расплодившихся диких собаках" или чем-то подобном. Я готов поклясться, что все они видели то, что произошло, так что это происходило не в Грезе,

но создавалось такое впечатление, будто бы только я увидел это на самом деле. И, я уверен в том, что никогда этого не забуду.

Все. Вот моя история. А теперь давайте сюда бутылку — я собираюсь отметить остаток этого проклятого юбилея так, как хотелось бы лично мне. Удачи."

— Ойзин Кенналли, Юноша-сатир

Молодой оборотень

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Харизма 2, Манипулирование 2, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 3, Драка 3, Ремесла 1, Уклонение 2, Загадки 1, Запугивание 2, Расследование 1, Знания 2, Фехтование 1, Оккультизм 1, Актерство 1, Маскировка 2, Выживание 2

Гнозис (Гламур): 5

Воля: 5

Силы: Обман 1, Изначальность 2, Странствия 2

Снаряжение: Удобная одежда

Старейшины

"Я всегда был путешественником и мне всегда нравились безлюдные места. Готов поклясться, что если бы не эти последние островки зеленых листьев и синей воды, то этот город выдавил бы из меня последние признаки Гламура. Я знаю, каково это – пытаться продраться через орды апатичных и погруженных в работу неудачников, чтобы уловить один единственный проблеск грезы. В сути своей, именно в парках мне удается забыть обо всей этой шумихе и суете и мне удавалось вызвать у некоторых людей Мечтательность просто указав им на то, как здесь чертовски хорошо.

Ты помнишь то время, когда в небе висела комета Хэйла-Боппа? Я убедил…гм…давай назовем ее одним из моих смертных друзей, подняться на вершину холма и посмотреть на нее. Нам пришлось изрядно пройтись для того, чтобы добраться туда, и мы едва успели сделать это до наступления темноты. Нам не нужно было ничего лишнего – всего лишь пара спальных мешков и небольшой костер. Потом мы устроились возле огня и стали ждать, когда на небе появится комета.

Мы действительно увидели комету, но как только она оказалась над этой полосой сосен, мы услышали длинный, тоскливый вой, напоминающий волчий. Лена сначала испугалась – проклятье, если на то пошло, то даже я потянулся за своим старым Варсиклом – просто на всякий случай – но затем мы прислушались к этому вою. Готов поклясться, то это было похоже на то, если бы кто-то пел, и это было настолько сладко, что я едва не расплакался, как какое-то Дитя. А затем, раздался целый хор голосов, которые звучали так, будто бы они принадлежали герольдам самой Зимы. В конце концов, все они стихли, пока не остался один, самый сильный и самый печальный голос, который звучал дольше всех. Когда замолчал и он, то Лена расплакалась и прижалась ко мне, а я даже не знал, что ей сказать.

Я до сих пор точно не уверен в том, кто или что было там, в темноте. Я думаю, что я могу догадываться об этом, но, как бы то ни было, я до сих пор не приходил туда – во всяком случае, ночью. Но, возможно, это рано или поздно произойдет".

— Петер из Гессена, Старец-Тролль

Оборотень-старейшина

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 5, Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 1, Драка 3, Уклонение 3, Загадки 3, Этикет 2, Огнестрельное Оружие 1, Запугивание 4, Расследование 3, Лидерство 4, Лингвистика 1, Знания 4, Фехтование 3, Оккультизм 4, Актерство 3, Маскировка 3, Знание Улиц 2, Хитрость 4, Выживание 5

Гнозис (Гламур): 9

Воля: 8

Силы: Обман 3, Изначальность 5, Предсказание 3, Странствия 4

Снаряжение: Рюкзак, серебряный кинжал, зачарованное ожерелье из рога оленя

Призраки

Слушайте внимательно, мои дорогие, и я расскажу вам о Неуспокоенных Мертвых. Я слышала, что вы рассказываете друг другу истории о призраках и хихикаете из-за того, что не видите в них ничего страшного. Но знаете ли вы, почему вы можете хихикать над ними? Потому, что эти истории никогда не были правдивыми. Я знаю настоящие истории о призраках, мои маленькие. Я знаю истории, которые способны заморозить плоть на ваших костях и остановить ваши сердца, подобно дешевым часам. И теперь, мои Дети, я расскажу вам некоторые из этих историй – просто потому, что Мертвые не любят, когда над ними кто-то смеется.

Первое, что вам необходимо запомнить, состоит в том, что они не такие, как мы. Конечно же, вампиры и все остальные являются всего лишь Расточителями, но мертвецы… что ж, если на то пошло, то они действительно другие. У них нет магии – только печаль и воспоминания о том, кем они были при жизни, и, при этом, они никогда не были нашими родичами, чтобы не говорилось в тех легендах, которые вы слышали. Я думаю, что лучше всего считать их чем-то наподобие химер, но химер, которые создали сами себя. Это души, которые помнят о том, кем они были, и они будут очень недовольны в том случае, если вы попытаетесь указать им на то, что они забыли какую-то деталь.

Следующий кусочек головоломки уже несколько сложнее. Понимаете, призраки находятся в этом мире, но, в то же время, их здесь нет – в сути своей, эти существа получили самые дешевые места по ту сторону реальности. В большинстве своем, призраки находятся в отдельной химерической реальности, которую называют Землями Теней – но это действительно одно из самых неприятных мест, которое только можно себе вообразить. Все там выглядит так, будто бы вот-вот развалится, и это сильнее всего отличает Земли Теней от привычного нам мира. Дело в том, что буквально все, находящееся там, как будто бы застыло в момент окончательного разложения. К счастью, большую часть времени мы не можем видеть это место, но призраки способны заглядывать за грань, разделяющую миры, наслаждаясь при этом величайшим из представлений, главные роли в котором играем мы сами. Кстати, эта грань обычно называется Саваном. Мы можем видеть призраков, находящихся по ту сторону (ну, во всяком случае, мы, слуаги, можем. Что же касается вас, маленькие нокеры, то я сомневаюсь, что вам удастся заметить приближающегося к вам мертвеца до тех пор, пока не будет уже слишком поздно...). Предположительно существуют и другие миры, по которым они могут перемещаться, к числу которых относятся Буря, Стигия, Лабиринт и другие подобные места, но лично мне кажется, что правды в подобных утверждениях не больше, чем в россказнях очередного пака.

Я спрашивала нескольких призраков, почему они не покинут Земли Теней и не променяют их на более приемлемое место, но они отвечали, что не могут этого сделать – во всяком случае, после того, как прекращали смеяться. Очевидно, что эти “другие места”, на самом деле, еще неприятнее Земель Теней, что заставило меня представить себе исключительно отвратительные картины их посмертного существования. Кроме того, существуют вещи, которые привязывают призраков к реальному миру – дорогие им люди или что-то, что они действительно любили – и вполне естественно, что они стараются находиться как можно ближе к ним. Если с какими-то из этих Уз (так, во всяком случае, их называют призраки) происходит нечто нехорошее, то что-то Очень Плохое происходит с самим призраком. Для вас это важно в том плане, что если вы когда-нибудь захотите подружиться с призраком, то

для этого вам достаточно будет найти и постараться защитить его Узы. С другой стороны, если призрак начинает действовать вам на нервы…что ж, я думаю, что вам не нужно объяснять, как призракам не нравятся фразы, начинающиеся со слов “Упс…извини”.

На самом деле, далеко не каждый после смерти становится призраком. Большинству мертвецов не хватает воображения для того, чтобы возродиться в этом новом качестве. Они просто отправляются туда, куда должны отправляться все эти скучные мертвые смертные. Только те из них, кто обладают действительно выдающимися чертами характера, способны стать призраками, что делает их удивительно приятными собеседниками.

С другой стороны, некоторые из них могут обладать слишком выдающимися чертами характера. В конце концов, у каждого призрака есть своя собственная темная сторона, которую обычно называют Тенью, и вы никогда не знаете, когда эта худшая половина решит вступить в игру. Запомните, что, на самом деле, определить присутствие Тени очень сложно. Иногда вам удается заметить какие-либо признаки этого, но подобное везение сопутствует вам далеко не всегда – и, обычно, вы замечаете их слишком поздно.

Вы смеетесь при одной мысли о том, что кто-то может бояться призраков? Девочка, скажи мне, в каком мире ты живешь? Призраки могут быть действительно пугающими, даже если попытаться на время забыть об их Тенях. Ты должна была слышать все эти истории. Стены, из которых сочится кровь, летающие по воздуху предметы (призраки питают особое пристрастие к ножам), неведомая сила, завладевающая твоим телом – о, да, призраки действительно способны совершить нечто подобное, да и не только это, если на то пошло…

На самом деле, они могут делать гораздо более страшные вещи. Они могут вытянуть Гламур прямо из ваших тел так, если бы они ощущали его не хуже нас. Они могут предсказать ваше будущее и заставить это предсказание исполниться. И, что хуже всего, они могут питаться вашими грезами.

Да, в нашем мире действительно существуют призраки, которые могут высосать из вас все ваши грезы. Их называют Грезящими и, как только им удаться запустить в вас свои когти, они уже не разожмут их – во всяком случае, до тех пор, пока они не выпьют вас досуха. Вы когда-нибудь просыпались утром и понимали, что вам не хочется подниматься с кровати и вам не удается вспомнить свое имя, если, конечно же, оно не написано на зеркале вашей ванной? Это один из признаков того, что вы столкнулись с Грезящим.

Тем не менее, вы должны помнить и о том, что Грезящий вполне может стать вашим другом, если, конечно же, вы постараетесь добиться этого. Просто представьте себе это на минутку – вы получите возможность создавать грезы! Конечно же, это вряд ли будет легко. Подобные отношения весьма напоминают соглашения из разряда “Ты-добавляешь-свой-шоколад-в-мое-арахисовое-масло/Ты-поддерживаешь-фантазию-которая-питает-мое-существование”.

Способности

• Призраки, в большинстве своем, являются абсолютно невидимыми и недоступными для обычного восприятия. Только слуаги и, иногда, эшу, способны заметить духа и, если он не сумеет материализоваться в реальном мире (что является весьма нелегкой задачей), то прикоснуться к нему будет невозможно. С другой стороны, любой контакт или значительный выброс энергии в том месте, где “находится” призрак, наносит ему один уровень урона и рассеивает материальную оболочку духа на такое количество оборотов, которое равняется Выносливости призрака. В течении этого времени, призраку не может быть нанесен какой-либо физический урон (если, конечно же, не считать действий другого призрака). Призраки, готовые рискнуть получением подобного

ранения, способны проходить через двери, стены и другие материальные предметы.

• Призраки обладают гораздо более качественным восприятием реальности, чем обычные смертные. Они способны воспринимать ауры живых существ (что, в конечном счете, позволяет им без особенного труда замечать подменышей даже в самой многолюдной толпе). Кроме того, смерть сделала органы их чувств гораздо более чуткими; в результате этого, призрак с легкостью может рассмотреть номерные знаки удаляющейся от него на большой скорости машины или же прочитать надпись на бейсбольном мячике "Луисвилл Слаггер", который находится в игре.

• Призраки, именуемые Певчими, обладают способностью вызывать у подменыша различные эмоции с помощью своего пения, что, в свою очередь, при некоторых обстоятельствах может принимать форму Гламура. Они делают это с помощью силы, именуемой Плачем (Keening); именно из-за этого многие подменыши принимают Певчих за баньши.

• Призраки, которых называют Грезящими, обладают способностью питаться фантазией, изменять грезы и даже переносить спящих существ в пределы удивительно реальных представлений-снов. Подменыш, который становится жертвой Грезящего, должен сделать успешный бросок Воли (сложность 8) или же терять один пункт Гламура за каждую ночь, в течении которой он оставался объектом внимания призрака. С другой стороны, призрак, проникающий в сон подменыша, должен так же сделать бросок Воли (сложность 6) или же оказаться поглощенным им, переместившись в разряд его постоянных обитателей.

• Призраки, которых называют Ростовщиками, могут вытягивать – или восстанавливать – Гламур одним своим прикосновением. Как и следовало ожидать, это, зачастую, приводит к немалым проблемам.

• Призраки питаются чистыми эмоциями. Обычно позитивные эмоции питают личность самого призрака, тогда как сильные негативные чувства придают силу его темной стороне или Тени. Будучи порождениями страсти (в буквальном смысле этого слова!) и памяти, призраки отличаются очень низкой Банальностью. На самом деле, популярная вера в призраков и "дома с призраками" зачастую делает Мир Осени гораздо более гостеприимным для подменышей, чем можно было бы предположить.

• Некоторые призраки, именуемые Восставшими, могут вновь овладевать своими телами, следствием чего является то, что они выбираются из могилы и пытаются вновь найти себе место в реальном мире. Восставшие очень редки и исключительно опасны, но, при этом, они полностью существуют в материальном мире.

• Призраки привязаны к различным объектам реального мира, которые называются Узами. Если эти Узы оказываются связаны друг с другом или же уничтожены, то последствия этого для призрака могут быть воистину значительными (и очень неприятными). Призраки готовы пойти на все ради того, чтобы уберечь свои Узы. Подзуживаемые своими Тенями, отчаявшиеся призраки могут даже обратиться к насилию – а то и чему-то более худшему.

• Призраки, которые оказываются поглощены своими Тенями, становятся Спектрами. Некоторые из них практически неотличимы от обычных призраков, тогда как другие представляют собой истинные воплощения зла.

• Более подробно духи описаны в книге Призраки: Забвение (Wraith: The Oblivion).

Лемуры

"Я больше не хочу в Висячие Сады. Все остальные бездельники практически не покидают их, но я завязал с этим раз и навсегда. Почему? Наверное, все дело в призраках…

Я знаю, что сейчас ты скажешь, что казино – это просто идеальное место для одного из нас, способное предоставить любые развлечения, которые только душа пожелает. Яркий свет, громкая музыка, роскошные костюмы, веселящиеся люди и, если

игра действительно хороша, то тебе может даже посчастливиться найти немного Гламура, прилепившегося к нижней части столов. Кроме того, это же Висячие Сады, ты же знаешь – во всяком случае, я имею в виду, что там всегда много цветов и нет проблем с персоналом. Все прекрасно.

Но, на самом деле, это жуткое место, и здесь полным-полно призраков. Я хочу сказать, что если ты внимательно прислушаешься, то ты услышишь их шепот, и там всегда будут дюжины мертвецов, которые все шепчут и шепчут. А если ты выйдешь на пирс, то все это станет еще более странным и пугающим.

В одну из ночей я был там – просто сидел на краю пирса и смотрел на мерцающих синим светом медуз, которые колыхались на поверхности воды – когда рядом со мной села эта девушка. Она была очень милой и очень печальной, и ее волосы почти полностью скрыты под шарфом и множеством серебряных украшений. Я не заметил, как она подошла ко мне, но тогда мне показалось, что я просто слишком сильно погрузился в себя и не замечал, что происходит вокруг.

Как бы то ни было, мы разговорились. Она рассказала, что ее зовут Хелена, и что она зарабатывала на жизнь тем, что гадала на Таро. Я спросил, чем она зарабатывает сейчас, и она рассмеялась. В конце концов, она сказала мне, что работает в Висячих Садах, в основном за столами.

Мы проговорили много часов – о музыке, о магии, и о множество других, не менее важных вещей. Я попросил ее прочитать линии на моей ладони, но она сказала, что ей не нужно смотреть на мою ладонь для того, чтобы понять, что мне очень скоро предстоит столкнуться лицом к лицу со смертью. Мне казалось, что ей было грустно говорить об этом, но, в конце концов, она была печальной на протяжении всего нашего разговора.

Как бы то ни было, мы говорили и говорили, и так продолжалось до тех пор, пока не начался рассвет, и она не сказала, что ей нужно уходить. Я попытался поцеловать ее на прощание, но когда я наклонился к ней, то потерял равновесие и упал туда, где она только что находилась – в воду. Она просто исчезла.

И пока я барахтался в холодной воде и пытался не захлебнуться, я слышал других призраков. Они смеялись".

- Дэвин Расмуссен, Благой Юноша-сатир

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 5, Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2

Способности: Бдительность 2, Загадки 3, Этикет 2, Запугивание 2, Расследование 2, Лидерство 2, Лингвистика 1, Оккультизм 2, Актерство 3, Маскировка 3, Знание Улиц 2, Хитрость 2

Пафос (Гламур): 6

Воля: 5

Силы: Обман 3, Странствия 4

Старые мертвецы

"Старый Амброз весьма неприятен для мертвеца. Старик Джонсон кричит на нас, когда мы играем на его лужайке, а библиотекарша, госпожа Клит, начинает сходить с ума, когда мы слишком шумим, но Старый Амброз просто неприятен. На него страшно смотреть, особенно из-за водорослей, которые свисают с него, и капающей морской воды, оставляющей мокрые следы. Более того, вы всегда можете услышать, как приближается, причем это происходит задолго до того, как он действительно предстанет перед вашими глазами – и все это из-за того самого шлеп, шлеп, шлеп, которое производят его мокрые ботинки. И, конечно же, этот запах – ошеломляющий запах мертвой рыбы и морских водорослей. Не говоря уже о тех мгновениях, когда он все же решает появиться перед глазами окружающих. На самом деле, большую часть времени он остается невидимым, и поэтому вы никогда не знаете, где он, или когда именно он

шпионит за вами. Тем не менее, сам он прекрасно знает, где вы находитесь.

Все дело в том, что Амброз очень не любит, когда мы гуляем возле его дома. Он испытывает к нему очень теплые чувства и старается любым способом отпугнуть тех, кто оказывается слишком близко. Амброз всячески старается бороться с экскурсиями, которые проводит там колледж, и хотя я не знаю почему, но он по-настоящему ненавидит тех, кто пытается приблизиться к его дому. Впрочем, для нас с Эльспет это уже давно стало игрой. Понимаете, мы просто прокрадывались вовнутрь, бегали там, пропитываясь этим непередаваемым ощущением страха, а затем пытались скрыться прежде, чем Старый Амброз или один из его детей или внуков схватит нас. (Все дело в том, что там у него целая семья духов. Честно говоря, меня передергивает от одной мысли, что мне пришлось бы провести с мамой и папой целую вечность). Но мне кажется, что он уже устал от наших игр. В одну из ночей он последовал за Эльспет до ее дома и проник в ее сны. Он оставил там что-то, и теперь она просыпается с криком каждую ночь. Ее родители настолько испуганы, что они собираются отправить ее в какое-то место, где она "сможет отдохнуть", причем одно лишь упоминание об этом вызывает у Герцога дикий гнев. Он просто обезумел от ярости, когда узнал о том, что это я впервые привел Эльспет в тот дом, и он сказал мне, что я больше никогда не приду туда.

На самом деле, это меня более, чем удовлетворяет."

— Рэндалл, Благое Дитя-Ши

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 5, Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5

Способности: Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 3, Загадки 4, Этикет 2, Запугивание 4, Расследование 3, Лидерство 4, Лингвистика 3, Знания 2, Фехтование 3, Оккультизм 4, Маскировка 4, Знание Улиц 2, Хитрость 4

Пафос (Гламур): 9

Воля: 8

Силы: Обман 3, Фокусы 4, Предсказание 3, Странствия 4

Примечание: Определенные призраки, именуемыми Голодными, ухитряются освобождаться от своих Уз и свободно перемещаться между различными уровнями Подземного Мира. Практически все эти призраки обладают исключительной мощью и владеют различными призрачными способностями (именуемых Арконоями). Вероятность того, что подменыши встретятся с Голодным, очень невелика, если, конечно же, они не ухитрятся настолько погрузиться в Подземный Мир, что их не сможет найти даже самый современный батискаф.

Среднее значение Банальности

Приведенная ниже таблица содержит собой лишь общие и весьма приблизительные значения Банальности различных обитателей Мира Тьмы. На самом деле, каждая отдельно взятая личность обладает своей собственной Банальностью, которая зависит от ее характера, занятий, убеждений, уровня отравления серостью и так далее…

Существа	**Значение**
Дети	3-5
Призраки	4
Пьяницы	5
Лунатики	5
Маги Традиций	5-7
Вампиры-Малкавиане	6
Люди	6-7
Оборотни	7
Порождения Вирма	7
Мумии	8
Другие вампиры	8-9
Маги Технократии	8-10

Химерическое снаряжение

Ниже приведен список предметов, с которыми может начать игру персонаж, основывающийся непосредственно на Дополнении Химера. Персонаж, обладающий определенным количеством точек (соответствующим значению этого Дополнения), может владеть и другими предметами, соответствующим тем же требованиям (или меньшим), если, конечно же, с этим будет согласен Рассказчик. К примеру, персонаж-тролль, обладающий Дополнением Химера •••, может владеть набором тяжелой брони, секирой и кинжалом. Следует отметить, что персонажи могут взять при создании персонажа всего один химерический предмет, владеющим каким-то магическим свойством.

Предмет	**Требуемое кол-во точек**
Тяжелый доспех	•••
Легкий доспех	•
Средний доспех	••
Пластинчатый доспех Ши	••••
Секира	••
Книга	•
Лук	•••
Арбалет	•••
Кинжал	•
Двуручный меч	•••
Булава	••
Магический предмет (Искусство •-••)	•••
Магический предмет (•••-••••Искусства)	••••
Магический предмет (•••••Искусства)	•••••
Веревка	•
Щит	••
Копье	••
Посох	•
Меч	••
Боевой молот	••

Послесловие

Вау! Эта работа наконец-то подошла к концу. В силу того, что я провел с этим проектом немало времени и теперь вижу, что он практически завершен, я испытываю смешанные эмоции. С одной стороны, мне немного печально из-за того, что процесс создания второй редакции Подменышей завершен (благо, во многом, создание второй редакции было не в пример интереснее, чем разработка первой). Но, с другой стороны, я действительно рад. Самое сложное уже осталось позади и теперь я в полной мере могу отдаться расширению мира фей.

Книга, которую вы держите в руках, является гораздо более близкой к идее Подменышей, чем та, с которой некогда началась сама эта игра – во всяком случае, с моей точки зрения. Хотя большая часть осталась такой же, мы все же пошли на то, чтобы изменить довольно многое. В частности, мы отказались от карточной системы использования колдовства. Как может подтвердить каждый, с кем я беседовал на эту тему в течении двух последних лет, мне всегда казалось, что карточная система скорее мешает, чем помогает игрокам (не говоря уже о том, что она была очень запутанной). Во многих отношениях она ограничивала фантазию игрока, а не поддерживала ее. Многие изменения во второй редакции так же связаны с тем, что мне хотелось расширить или получше объяснить некоторые области Подменышей. Кроме того, мы не могли не учитывать те идеи, которые были предложены в других книгах этой линейки, и, вдобавок к этому, мы решили использовать некоторые из тех систем, которые уже успели зарекомендовать себя в других играх Повествования. В частности, обращение к Вирду наконец-то позволило подменышам покинуть свой собственный мир и заглянуть в иные земли.

Тем не менее, как хорошо известно всем опытным игрокам Подменышей, эта игра посвящена не правилам, а грезам – тем самым грезам, которые живут в душе каждого из нас и, в один прекрасный день, пробуждаются, чтобы изменить нас самих и наши жизни. Каждый из нас мечтает об изменениях – независимо от того, принимают ли эти мечты форму новой машины, новой работы, более привлекательной внешности или способности использовать магические заклинания. Все мы, так или иначе, грезим, и именно наши грезы заставляют нас прожить еще один день, так как мы надеемся, что, рано или поздно, наши мечты сбудутся. Пожалуй об этом и повествуют Подменыши. Ведь, в конце концов, главное – это готовность отправиться в путь ради мечты, независимо от того, принимает ли она форму магической родины и ответов на вечные вопросы, или же возможности примерить на себя иное лицо и иную жизнь – пускай даже всего на несколько часов.

И в завершение, я хочу сказать, что, прежде всего, мне бы хотелось надеяться на то, что каждый, кто познакомится с миром Подменышей, найдет в нем столько же радости, сколько, в свое время, нашел в нем я. Расскажите несколько историй, примите участие в нескольких приключения и, главное, постарайтесь получить от этого удовольствие. В конце концов, Подменыши – это игра, а каждая игра должна делать этот мир чуточку лучше!

Помните о Грезе.

Ян Лемке

Продолжайте Грезить.

Seang

Changeling: The Dreaming

Имя	**Двор**	**Обличье**
Игрок	**Наследие**	**Кит**
Хроника	**Дом**	**Группа**

Атрибуты

Физические

Сила ●○○○○
Ловкость ●○○○○
Выносливость ●○○○○

Социальные

Харизма ●○○○○
Манипуляция ●○○○○
Внешность ●○○○○

Ментальные

Восприятие ●○○○○
Интеллект ●○○○○
Сообразительность ●○○○○

Способности

Таланты

Атлетизм ○○○○○
Бдительность ○○○○○
Драка ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Знание Улиц ○○○○○
Проницательность ○○○○○
Убеждение ○○○○○
Уклонение ○○○○○
Хитрость ○○○○○
Эмпатия ○○○○○

Навыки

Актерство ○○○○○
Безопасность ○○○○○
Вождение ○○○○○
Выживание ○○○○○
Лидерство ○○○○○
Маскировка ○○○○○
Огнестрельное Оружие ○○○○○
Ремесла ○○○○○
Фехтование ○○○○○
Этикет ○○○○○

Познания

Гримуары ○○○○○
Загадки ○○○○○
Знания ○○○○○
Компьютер ○○○○○
Лингвистика ○○○○○
Медицина ○○○○○
Наука ○○○○○
Политика ○○○○○
Правоведение ○○○○○
Расследование ○○○○○

Преимущества

Дополнения

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Искусства

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Королевства

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Другие Черты

Гламур

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Воля

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Порог Созидательности и Разрушительности

Банальность

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Здоровье

		Реальный	Химерический
Синяки		□	□
Задет		□	□
Сильно задет	-1	□	□
Ранен	-1	□	□
Тяжело ранен	-2	□	□
Искалечен	-2	□	□
Обездвижен	-5	□	□

Права/Слабости Крови

Опыт: □

Другие Черты

_____ ooooooooo	_____ ooooooooo	_____ ooooooooo
_____ ooooooooo	_____ ooooooooo	_____ ooooooooo
_____ ooooooooo	_____ ooooooooo	_____ ooooooooo
_____ ooooooooo	_____ ooooooooo	_____ ooooooooo
_____ ooooooooo	_____ ooooooooo	_____ ooooooooo
_____ ooooooooo	_____ ooooooooo	_____ ooooooooo
_____ ooooooooo	_____ ooooooooo	_____ ooooooooo

Достоинства и Пороки

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Банк

Описание	Уровень
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Опыт

Полный _____ Полный потраченный _____

Потраченный на _____

_____
_____
_____
_____

Бой

Оружие	Слож	Урон	Сила	Скр	Обм	Дальн	Руки

Броня

Класс _____
Рейтинг _____
Штраф _____
Описание _____

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Форма животного

Сила _____
Ловкость _____
Выносливость _____

_____
_____

Атаки/Урон

_____
_____
_____
_____
_____

Расширенные дополнения

Вассалы

Владения

Контакты

Ментор

Мечтатели

Свита

Собственность

Экипировка (с собой)

Сокровища

Химерические вещи

Химерические компаньоны

Приходы

Расположение	Описание

CHANGELING
The Dreaming™

Внешность

Возраст _____
Внешний Возраст _____
Дата Рождения _____
Дата Созревания _____
Волосы _____
Глаза _____
Раса _____
Национальность _____
Рост _____
Вес _____
Пол _____

Смертный _____

Фея _____

Животное _____

Список Связанных Клятвой

Набросок Персонажа

История

История

Продолжение

Дневник